Časopis pro etitele fantasy
a hex na hrdiny

Oči draka

3/95

MARTINA © 94

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Daniel Špaček
Conan a Pátek třináctého 3

Jan "Olivír" Dvořák
Vír 9

Příběh Draka 16

Z hlubin času

Jiří Pilch
Keltové - stručný nástin historie, společnosti a mytologie 21

Z domova

Morie 47

Pán prstenů 49

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 53

Recenze

R. Holdstock: Lavondyss 57

T. Pratchett: Soudné sestry 58

R. Asprin: Zrození mýtu 59

Ch.Stasheff: Vzkříšení krále Skřeta 59

Nemesis 6/95 60

I. Livingstone: Labyrint smrti 61

I. Livingstone: Ostrov ještěřího krále 62

Dračí doupě

Jdi za hlasem svého srdce (jeskyně DrD) 31

Příšeří 63

Kouzla černé magie, III. svazek 68

Doplňky 68

Různé

Listárna 29

Dech draka vám nabízí 52

Vážení přátelé!

Smůla se zřejmě rozhodla, že nás neopustí, takže i druhé a třetí číslo Dechu draka se k vám dostává se zpožděním. Snad se nám během prázdnin podaří všechny problémy vyřešit a další číslo již vyjde včas, abychom ho mohli přivézt na Parcon/Bohemiacon. Kromě technických obtíží byl navíc počet práceschopných členů redakce snížen na polovinu díky Sansomovu zranění očí - proto také i tentokrát píšu úvodník já.

Nicméně stále děláme, co je v našich silách, abychom splnili, co jsme slíbíli. Gamebook "Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad" je již v tiskárně a měl by být v prodeji na GameConu. Autoři pilně pracují na dalším dílu a když půjde, všechno dobře, dočkáte se jej před vánocemi.

V této chvíli má také těsně před uzávěrkou soutěž "O spár Zlatého draka". Počet příspěvků je již vyšší než loni a doufáme, že ještě nějaké přijdou. Pokud to stihneme, uspořádáme vyhodnocení na Bohemiaconu, jinak na Draconu. Kvalita příspěvků je ovšem kolísavá - to opravdu skoro žádný PJ nemá v šuplíku nějakou skutečně dobrou jeskyni, nebo se za ně stydíte? Zatímco povídek již máme zásobu na několik čísel dopředu, jeskyně nám téměř neposíláte.

Toto číslo má sice o něco tenčí literární část (o to více si počtete příště), zato je více místa věnováno Dračímu doupěti, v galerii je dvakrát tolik obrázků a zbylo místo i na listárnu (či spíše jeden dlouhý dopis). A v příštím čísle vás mimo jiné čeká reportáž z GameConu, rozsáhlá recenze BattleTechu a něco pro drakology.

Ahoj!

Bouchi

Předplatné: Pokud chcete časopis dostávat až domů, nemusíte platit ani korunu navíc. Stačí vynásobit počet objednaných čísel x 22 Kč a výslednou částku zaslat složenkou typu A na účet Banky Haná a.s, pobočka Ostrava, číslo účtu 467735-414/2200. Na složenku napište, která čísla si objednáváte. Zároveň si můžete objednat celý loňský ročník za 90 Kč. Pokud zašlete peníze bankovním převodem, je nutné poslat objednávku na adresu redakce!

Neposílejte nám peníze na P.O. BOX, vystavujete se riziku, že je nedostaneme!

Conan a Pátek třináctého

Daniel Špaček

Do spoře vybavené místnůstky nakouklo sluneční světlo a spatřilo mohutného Cimmeřana hlasitě oddechujícího na posteli. Nebylo by zcela nevhodné podotknout, že kalendář umně vytesaný do zdi ukazoval symbol Zavřeného božího oka, Pátek třináctého. Nebýt zavádějící velikosti, mohl by náhodný pozorovatel usoudit, že v posteli sladce spinká rozkošňoučké nemluvňátko (takový totiž budí dojem každý spící barbar), byť se svaly velikosti melounů a dlouhými černými vlasy.

Kdosi neznámý potichoučku otevřel dveře. Dveřím to bylo jedno, ale klika nesouhlasně zaskřípala. Naše jinak neobyčejně bystré a rychlé nemluvně s vlastnostmi i spánkem geparda zareagovalo pouze mírným zamlaskáním. Jak jsme již ale podotkli, bylo to jenom zdání. Conan při dokonalé maskovací simulaci zívání hromobleskurychle sáhl pod polštář, kde se obyčejně nalézaly jeho Smith&Wessony. Potichoučku natáhl kohoutky u obou revolverů...

Ba ne, to byla jenom legrace. Pod polštářem se samozřejmě nalézal obouruční meč.

Ale abychom nezapomněli na onoho neznámého. Postava se potichoučku přemístila k čelu postele. Chvíli postála a potom natáhla ruku k Conanově rameni. Cimeřan hlasitě zařval bojový pokřik a vyskočil s taseným mečem, aby z neznámého nadělal krvavou omáčku.

Co se ale nestalo. Jak bleskurychle vyskočil, podélně rozřízl polštář, ze kterého se vyvalilo peří takovou rychlostí, že se místnost brzy ztratila v péřové mlze. Conan byl však uvyklý i horším bojovým podmínkám, a tak skočil po hlavě kupředu do míst, kde tušil nepřítele.

Co se ale zase nestalo. Levou nohou škobrtl o okraj postele a řítil se proti zdi. Cimmeřanova cimra však nebyla přizpůsobena podobným artistickým výkonům, a tak se Conan úspěšně probořil skrz tenkou dřevěnou stěnu do vedlejší místnosti, kde se na zemi rozložil s končetinami do všech světových stran.

Dírou ve stěně nakoukl vystrašený hostinský, původně považovaný za neznámého násilníka s nekalými úmysly.

"Já jsem vás přišel jenom vzbudit, pane válečník," nesměle oznámil rozplácl ému Conanovi, který zatím nejevil sebemenší chuť vstát. Hostinský chvíli nervózně žmoulal cípy své zástěry a pak se rozhodl, že bude nejlepší, když se tiše odsune pryč.

Jakmile zmizel z dohledu, Cimmeřan rychle vyskočil a začal zahlazovat prohlubeň v podlaze. "Raději zmizím, nebo tu škodu budu muset zaplatit," blesklo mu hlavou. Jakmile byl hotov, sbalil si svých pár švestek a otevřel okno. Zapískal a naslouchal. Po chvíli uslyšel klapot běžících kopyt. Přesně si to načasoval a skočil dolů.

"Tohle nebude můj koníček mazlíček," uvědomil si, když přistál na obrovském býkovi, který hlasitě funěl a řítil se neovladatelně uličkami. Vyděšení lidičkové před ním ustupovali a slabší povahy se schovávaly pod máminy či jiné nejbližší sukně. Toto ale Cimmeřan vnímal jenom jako rozmazané barevné skvrny na velmi, ale velmi rychle ubíhajícím pozadí. Najednou se mu začal točit svět před očima. Sudokopytník se totiž rozhodl, že se svého nepříjemného břemene zbaví, a tak prudce zastavil. Barbar v rámci zachování fyzikálních zákonů setrvačně pokračoval v mnoha saltech ve vzduchu.

Po měkém dopadu se Conanovi svět sice přestal točit, ale změnil barvu na flekatě hnědou.

A příšerně páchnoucí.

"Klatě, u Croma!!!" zaklel Conan, když zjistil, že sedí na pěkné hromádce hnoje. Býk se kousek opodál mohl strhat smíchy. Cimmeřan si uraženě odfrknul a zakousl se do sušené švestky, kterou sbalil v hostinci. Chvíli se přehraboval v kapse, načež vytáhnul promočený pergamen. Vyždímal ho a pročetl si seznam, který na něm byl napsaný. Vykrást chrám Tří uší, vyřídit si to s královskou gardou, zabít čaroděje Zarraxxe, koupit mlíko a šest rohlíků.

"Je čas jít do práce," řekl si po zhodnocení seznamu a výhružně se podíval na býka. Ten se otočil a odkráčel v záchvatech smíchu uličkou. Conan ze sebe oklepal zbytky chlévské mrvy a vyrazil vstříc dobrodružství.

Co se ale nestalo. Tak dobře, já už to nebudu používat, když se vám to zdá příliš časté a otřelé.

Tak nevěřili byste, co se Conanovi opět přihodilo. Já vím, že už je té smůly tak trochu moc, ale nezapomínejte, že je Pátek třináctého, den Zavřeného božího oka!

Tak tedy zpět k Conanovi. Kráčel si to těmi uličkami a nejméně třikrát zabloudil. Můžete zase namítnout, že Cimmeřani, a Conan zvláště, mají neomylný smysl pro orientaci. Ale nezapomeňte, že bloumal těmi uličkami a přemýšlel o tom, co ještě dnes musí udělat a jak na to. Tak už víte, proč zabloudil. A pro příště, JÁ jsem tady autor a já píšu povídku, a vy mě nebudete přerušovat!!!!

Conan tedy třikrát zabloudil, ale cestu k chrámu konečně našel. Byl však nepříjemně překvapen, když nalezl chrám zamčený a na dveřích cedulku s nápisem:

VÁŽENÍ ZÁKAZNÍCI CHRÁMU TŘÍ UŠÍ

V den Zavřeného božího oka odcestovalo naše bratrstvo na CHRÁMCON, celosvětový sjezd mnichů a bratrstev. Pro tento den a následující tři musíte bohužel přerušit návštěvy našeho svatostánku. Děkujeme za pochopení a těšíme se s vámi na shledanou za tři dni.

Vaše bratrstvo Tří uší

Conan nepřeložitelně zaklel a vztekle praštil pěstí do dveří. Ty to vzaly jako osobní urážku a navíc jako pokus o násilné vniknutí a odpověděly tak silným obranným kouzlem, že Conanovi zlomily pravou ruku. Conan zaklel ještě nepřeložitelněji a odšoural se za místní bylinkářkou.

Ta mu ruku ovázala a oplácala jakousi hmotou, která za chvíli utvrdla na kámen. "Co to je?" zeptal se nejistě Conan. "Sádra," odvětila pohotově bába Bylina, "Sauronův Automatický uzDRavovač zlÁmanin," dodala.

Conan potěžkal meč v levé ruce a vyrazil. S osobní stráží krále Plazida měl ještě nevyřízené účty a navíc schůzku odpoledne před městskými hradbami. Když vyšel před městskou bránu protáhl se a zhodnotil bojovou situaci. Když to vezmeme zleva, tak tam byla obrněná jízda (asi 3 000), dvě beranidla, velitelský stran plný stratégů a generálů a armáda žoldnéřů (zhruba 28 000). To bude asi nějaká vojenská přehlídka, řekl si Conan, po souboji si musím zajistit pěkné místo k stání.

A támhle jsou ti třasořitkové, zasmál se Conan, když spatřil muže z ochranky. Zajásal a rozběhl se k nim s taseným mečem a radostným pokřikem. Když se zastavil před třemi po zuby ozbrojenými vojáky na koních oznámil: "Tak jsem tady, gentlemans!"

"My taky," řekl největší z nich, "a přivedli jsme s sebou pár kamarádů, jestli ti to nebude vadit," přičemž palcem ukázal na armádu za sebou.

Cimmeřan vyvinul rychlost a mrštnost, jakou může získat člověk jenom dlouhodobým pobytem v divočině, a začal prchat gepardí rychlostí a zaječími běhy zpět k městu. Když byl opět pod záštitou hradeb, otočil se a křiknul: "Musím bohužel domů, něco se mi tam vaří, další schůzka za týden v tutéž dobu na tomtéž místě."

Od městských hradeb zamířil přímo k Nakloněné věži čaroděje Zarraxxe. Jeho věž byla obklopena velkou temnou zahradou a stála v úplně opuštěné části města. Jediným turisticky zajímavým znakem byl její sklon, který neměl daleko k horizontální poloze.

Když se chtěl dostat ke vchodu u věže, musel nejdříve překonat velmi vysokou zeď. Po obvodu celé zdi se nalézala jenom jedna stará zrezivělá vrátka. Zdání klame, pomyslel si Conan a po dnešní zkušenosti se rozhodl, že zeď raději přeleze.

Roztočil lano, na jehož konci byla připevněna kotvička. Čtenář rejpal si zajisté neopomene pomyslet, kde že se tam ta kotvička zčistajasna vzala. Uvědomme si však, že každý správný hrdina s sebou nosí nůž a lanko s kotvičkou. Kotvička opsala vzorovou balistickou křivku a s lehkým zaduněním přistála v zahradě.

Ono zdánlivě bezvýznamné lehké zadunění bylo následováno hrozivým zaklením, doprovázeným neskutečným rykem. A hrozivému zaklení, doprovázenému neskutečným rykem, následoval okamžitý návrat kotvičky na vnější stranu zdi. Cimmeřan byl tak znechucen vulgárním zaklením, že pád kotvičky na svou hlavu zaregistroval až po dvou hodinách, když se probral z bezvědomí.

Na město se pomalu snesla tma. Conan se rozhodl neriskovat s opakováním minulé akce, přemohl veškerý strach a vydal se k brance. Sebral ze země klacík a lehounce strčil do dveří...

Nic se nestalo, žádný záblesk, žádná rána, žádný výbuch, žádné kouzlo, žádná past, prostě nic. Conan si pomyslel něco o špatných vtipech a vešel dovnitř. Chvíli bloudil po zahradě, než našel vchod do věže. Vchod mu byl celkem sympatický a zdálo se, že jeho stavitel měl docela dobrý smysl pro estetično. Jediné, co se mu na vchodu nelíbilo, byl čtyři metry vysoký netvor s nepříjemným výrazem ve tváři, který vstup do věže naprosto znemožňoval.

Lačný čtenář zajisté očekává, že po něm Conan skočil a po dlouhém vyrovnaném boji mu odseknul hlavu, nebo tak nějak. Ale nestalo se tak. Možná lačného čtenáře zklamu, ale oni se prostě dohodli, že je zbytečné, aby si ubližovali kvůli nějakému obyčejnému příběhu. Prostě si tak trochu ve vzniklé pauze pokecali, načež netvor nasadil přátelský výraz a pustil Conana dovnitř.

Nahoru vedlo 888 točitých schodů. Postup nahoru by byl celkem pohodlný, nebýt toho, že občas nějaké ty schody chyběly (mnohdy i několik desítek metrů), a naopak sem tam nějaké přebývaly. I přes všechny tyto problémy se Conan úspěšně dostal na poslední schod, před dveře do černokněžníkova pokoje.

Čtenář škodolibý pro změnu určitě očekává, že nechám ubohého Conana pěkně se po hlavě skutálet až dolů. Ale to zase ne. Conan je můj kamarád, i když nesmíme zapomenout, že má svůj černý den.

Když tedy stál na tom posledním schodě, počítal do stošestnácti (dál už zřejmě neuměl), načež vykopl dveře a skočil do místnosti s napřaženým mečem. Zarraxx ho zřejmě očekával, a tak už měl připravené jedno velice propracované kouzlo a chystal se ho na Conana seslat. Conan se před náhlým útokem snažil ještě ukrýt pod stolem, ale pozdě. Čaroděj už pozvedl ruce a mezi prsty mu zarachotily výboje ostré magie...

Zarraxx vyslal impuls k odpálení kouzla a nic. Nic se nestalo.

"U všech zelenomodrožlutobílejch démonů!" zaklel čaroděj, "to už je dneska popátý!!! Já snad neudělám ani jedno kouzlo! Proklatý den Zavřeného božího oka!!!" soptil, mohutně šermuje rukama.

Conan se nesměle ozval zpod stolu: " Takže v tom nelítám sám?!"

Zarraxx přestal řádit, sklonil se pod stůl a zeptal se Cimmeřana: "Ty máš dneska taky samou smůlu?"

"Conan horlivě přikývl a vylezl zpod stolu. "V nouzi maj' všichni držet pospolu," řekl čaroděj a pomohl mu vstát.

"Dáš si drink?" zeptal se Conana. Barbar souhlasně kývl hlavou a posadil se ke krbu do ozdobného křesla. Čaroděj přinesl láhev toho nejlepšího vína a dva zlaté poháry. Společně pak celý večer pili a pili a pili a Zarraxx sem tam pro zábavu vyčaroval nějakého toho démona. Povídali si neslušné vtipy, drby, hrdinské příběhy a čas jim vesele ubíhal. Zrovna když byli v nejlepším, městské hodiny začaly odbíjet půlnoc. Oba povstali s naplněnými číšemi a připravili se k slavnostnímu přípitku.

"Tak na co?" řekl Zarraxx.

"Na den Velkého božího šklebu, Sobota čtrnáctého!" odpověděl Conan.

"Ať žije!!!" řekli oba dva a napili se.

Zarraxx se na Conana přátelsky usmál a ten mu na oplátku rozbil hlavu sádrou. Conan vyraboval, co se dalo, a obtěžkán diamanty a penězi odcházel spokojeně pryč. Vesele si pohvizdoval, když vtom si vzpomněl, že nesplnil úkol ze všech nejtěžší.

Vždyť on zapomněl nakoupit mléko a rohlíky!!!!!!!

ilustrace Filip Bečvář

FANTASY NOVINKY DUBEN-KVĚTEN

P. Anthony - Se zamotaným vřetenem 79 Kč
Třetí díl série Inkarnace nesmrtelnosti - na řadě je Osud

P. Anthony - Vláda rudého meče 79 Kč
Čtvrtý díl série Inkarnace nesmrtelnosti - tentokrát o válce

R. Holdstock - Lavondyss 89 Kč
Pokračování vynikajícího Lesa mytág

I. Livingstone - Město zlodějů 55 Kč
Další gamebook ze série Fighting Fantasy

T. Pratchett - Soudné sestry 89 Kč
Bábi Zlopočasná opět boduje!

A. Sapkowski - Krev elfů 89 Kč
První románový Geralt - co dodat?

R. Zelazny - Pán světla 149 Kč
Další dílo mistra žánru

Všechny tyto knihy i mnoho starších titulů si můžete objednat na adrese:

Knihkupectví Geralt, Stodolní 11, 701 00 Ostrava 1

Jan "Olivír" Dvořák

Předmluva autorova

Události, o nichž vypráví následující příběh, se odehrály ve světě stvořeném kdesi zcela mimo náš vesmír, ve světě, v němž platí zákony někdy značně odlišné od zákonů vlastních Zemi a vědě. Přesto zde žijí Lidé, neboť vývoj jakéhokoliv světa musí (jak pevně věřím, třebas to není právě povzbudivé) dospět k inteligencí obdařeným tvorům podobným člověku, ať již vyvinutým či stvořeným v běhu Času.

Vzhledem k odlišným podmínkám se v tomto Světě vyvinul i odlišný jazyk, tzv. starosvětština - záhy byla nahrazena novosvětštinou degenerací slovní zásoby. Pro větší srozumitelnost byly některé původní názvy zcela nahrazeny českými ekvivalenty, zatímco jiné jsou uváděny jak česky tak staro- resp. novosvětsky. Jakkoliv si čeština a starosvětština jsou co do slovní zásoby podobné, v určitých případech nebyl nalezen odpovídající český výraz, a tak došlo k počeštění výrazu starosvětského.

To vše jsem považoval za nutné sdělit, neboť některá nám známá slova změnila z výše uvedených důvodů význam. Za všechny uvádím jeden příklad: Ve Světě byla základní jednotka délky zvána krok. Krok odpovídal našemu metru, ale kvůli některým nesmyslným vyjádřením typu "strom vysoký dva kroky" se pro výšku vžilo označení sáh, mající stejný význam jako krok. Tolik ke stránce jazykového zpracování textu.

Jeden článek řetězu, který byl vylomen ze svého místa surovým úderem, nedokáže spoutat telegrafní sloup. Podobně jeden příběh, jenž byl vylomen z historie Světa, nemůže rázem postihnout všechny události od Probuzení po návrat Stvořitele. Přesto však je záhodno započít naše vyprávění o Světě právě tou událostí, kterou zpracovává příběh zvaný "Vír".

Motto: Možná bylo, možná bude, a možná právě teď je ...

Černý plaz Temného Oblaka odkryl vznešenou tvář Ohnivé hvězdy a ta shlédla z výšin Oblohy na doposud spící přístavní město Taron. Městská brána opatřená těžkou závorou se němě tyčila mezi nízkými a ne zrovna čistými domky námořníků na pravé straně a stejně vysokými, leč mnohem honosnějšími domy obchodníků na straně levé. Dále za nimi, oddělena takřka dvě stě kroků širokým pásem syrové hlíny, místy zohyzděné nemocnými klubky křovin, se krčila změť neduživých chatrčí z větví, trávy a spadaného listí. Jen tu a tam se objevila střecha pokrytá plachtovinou či alespoň potrhanými kusy zpuchřelých rybářských sítí, do nichž byly vpleteny chumáče zeleného porostu. Toto byla tak zvaná Rybářská čtvrť, odsunutá stranou od Cesty, která vystupovala z brány Taronu a překračovala po mostě široký tok Mořely, načež ubíhala dál na západ, do Fonit Pulim, Lesního města, sídelního města Polesí, Faonu, na jehož východní

hranici se Taron nacházel. Otcové a synové vycházeli společně každou Záři z nuzných obydlí a zamířili doleva k pobřeží, kde se nacházel přístav. Dlouhý a úzký písečný pás, táhnoucí se podél celé Zátoky šumných vod, známé v Taronu jako Samalitit Mionn (tedy Šumné vody), byl náhle násilně přerván masou skály přesahující výši jednoho sta sáhů a dělící celý přístav na dvě části. Severněji ležel Rybí přístav, k němuž se scházelo po strmých schůdcích bez zábradlí, které zcela splývaly se zvrásněnou tváří kamenné hradby. Jižnější část se nazývala vznešeně Lodní přístav, neboť zde kotvily převážně středně velké lodě obchodníků, kteří se nechtěli po Faonu se svým nákladem plahočit až od Modrého města, ležícího poblíž ústí Šumných vod do Moře. K tomuto Přístavu vedly písčité pěšinky, sbíhající se k pobřeží ode všech hospod a hospůdek ve městě, a též široké hlazené schodiště s dřevěným zábradlím a četnými odpočívadly.

Ohnivá hvězda, Tenorit Trimpel, již čistě zářila z nebe, a přestože se Oblako na své cestě k obzoru nedostalo dál než o prst či dva, světlo zaplašilo chmury Šera a Taron se pozvolna probouzel k životu. V domě s jehlicovitou střechou uprostřed města se probudil Taronský Správčík. Slastně se protáhl na dřevěné posteli s pelestmi pokrytými jemnou řezbou a smutně povzdychl. Trimpel zahnala jeho právě košatící sen, v němž vstupoval po boku Orodrimila, Správce Faonu, do komnat Severního Krále. Správčíkovo okouzlení bylo náhle surově přerušeno lechtáním světla na víčkách a vidění se rozplynulo v tušené obyčejnosti nové Záře.

Z jedné z chatrčí Rybářské čtvrti vyšel mladík oblečený do potrhaného cáru čehosi, co mohlo být kdysi šatem. Bosé nohy a černé vlasy s vpletenými chuchvalci prachu a špíny napovídaly, že se jedná o právoplatného obyvatele této části Taronu. Mladíkovi, jehož jméno znělo Palavír, mohlo být kolem dvaceti světeček, což bylo ještě hluboko pod hranicí plnoletosti, které dosahovali taronští až ve věku pětatřiceti světečků. Palavír minul několik chatrčí a vykročil podél příkopu zpola naplněného zahnívající vodou a výkaly k Rybímu přístavu.

Po jeho levé ruce se tyčila stěna trialitového háje, v němž příroda věnovala městu jeho jediné, ale zato obrovské bohatství, neboť triality byly v celém Světě vyhledávány pro své lehké dřevo, obdařené velikou odolností a pevností. Není divu, že od Velkých Září a Dávných časů, kdy trialitů byla hojnost, kdysi tak četné háje takřka vymizely a i těm posledním potomkům slavného rodu hrozilo dříve či později vykácení. Palavír smutně vzpomínal, že ještě před několika světečky se dnes tak truchlivě pustý pás hlíny mezi rybáři a Městem zelenal kmeny trialitů. Tehdy je vykáceli obchodníci z města, neboť kůra těchto stromů vydávala silný zápach podobný pachu potících se těl a domy, které sousedily s hájem, jím byly prostoupeny.

Náhle mladíkovo srdce zasáhla mrazivá vlna bolesti, když před ním vyvstal obraz jedné Záře, kdy Tenorit Trimpel svítila obzvláště jasně a pod korunami stromů dusno smíšené s otravným puchem sloupané kůry zmámilo a znavilo vnímavost dřevařů a jeden výjimečně urostlý kmen, ještě nezbavený silné skvrnité kůry, spadl a rozmáčkl lebku Palavírově matce, která přinášela spolu s několika ženami prosté jídlo.

Drsný chlad stoupající do nohou upozornil mladíka na počátek kamenných schůdků, jež se strmě vrhaly skálou dolů k nažloutlému pásu písku, omývanému průzračnou vodou Moře. Myšlenky se však vzápětí opět rozeběhly a Palavírovi vytanula na mysli představa matky Veily, jeho rádkyně i ochranitelky, a jejích pověstí z časů, které uplynuly dávno před příchodem samozvaného, z časů slávy a rozmachu Světa, z časů Draka. Viděl před sebou Veilu sedící na holé zemi a zpívající tiše slova neznámého toulavého mudrce:

"Modrý a zelený z Oblohy slétal k nám,
zda Silm ho povolal či Oliveon zrodila - kdož ví.
Když Pět bylo stvořeno a vína vypit džbán,
ptáci si zpívali a On je poslouchal ve větvích.
Tu Nebe ho zradilo a Hvězda pohasla,
právě když Drak křižoval Oblohu nad Dírou temnou.
Šupina života vybledla, vyhasla,
Dračí zpěv zbyl nám jen; snad až se vlny Moře vzedmou,
snad tehdy uzříme o Drakovi pravdu celou,
snad až se Silm ke Světu přiblíží.
Tehdy snad spatříme schránu nezetlelou,
snad až se Silm ke Světu přiblíží."

"Za oněch dob," vyprávěla matka, "přilétal čas od času Drak, jehož šupiny se leskly modrou a zelenou jako vody Zátoky, a přistával na hlinité pláni na jih od města. Tehdy zde ovšem nestál přístav, neboť Moře ještě nebylo a Svět byl celistvý. Jedné Záře, nedlouho poté, co se Jezero modři propadlo a rozevřelo v Temnou díru, Tenorit Trimpel pohasla, Nebe potemnělo a celým Světem prolétl hluboký výkřik úzkosti, jenž byl zdusen až Kruhovými horami, zvanými Tirivitin Heern, a od těch dob Draka nikdo nikdy nespatřil. Avšak mnoho lidí věří, že Drak spočívá v síni z bílého kamene a čeká na čas pomsty."

Palavír vzpomínal dál na jasnou a zářivou osobnost své matky a tesknil po jejích dotycích a láskyplných slovech, ale sílící šum Moře mu připomenul tvrdou skutečnost. Schůdky dosáhly pláže, na níž se vyvalovaly dřevěné loďky poněkud bachratých tvarů. Od každé loďky se táhl napříč přes záplavu drobných zrnek železný řetěz, pevně obemykající jedno z kamenných ok, vynořujících se ze skalního masívu. Mladík odpoutal jednu z loděk od řetězu a ten se bezvládně zhroutil do písku. Pak odtlačil loďku až k místu, kde se Lavaon snoubilo se Severní Zemí, a vstoupil do ní. Pár kroků vpravo se již písečný okraj břehu zcela nořil do skal a tmavá hmota kamene se topila v Moři, jehož dno bylo vidět ještě daleko od břehu. Na několika místech vybíhaly z hradby dlouhé jazyky z ostrých balvanů, na nichž se Šumné vody tříštily do tisíců krůpějí. Mezi tyto drtiče vody Palavír se svou loďkou zamířil.

Když obeplul první jazyk, zabíhající až za místo, kde dno zmizelo hladině z dohledu, obrátil své vratké, ale pevné plavidlo přídí ke břehu a brzy spatřil za jedním z balvanovitých pruhů, přimykajících se k Lodnímu přístavu, otvor. Bylo

to ústí jeskyně, kterou objevil spolu se svým otcem Ardorem před dvěma světečky, když za jedné z četných bouří, kdy Obloha byla pokryta temnými a huňatými mračny a jen občasný záblesk na zlomky okamžiku ozářil zuřící hladinu Zátoky, když za této bouře vpluli nechtěně mezi dva jazyky, neboť jejich loďka se stala neovladatelnou. Díky náhle se zjevivšímu otvoru se těla nebohých obětí neroztříštila o kamennou hradbu Taronu, ale s úlevou spočinula za jedním z vysokých oblých sloupů, podpírajících klenbu rozlehlé prostory zaplněné zčásti vodou. Hustá spleť sloupů lámala, drtila a tříštila bezuzdně řádící a kypící vlny a poskytovala tak otci i synovi klidné místo k přečkání běsnícího živlu.

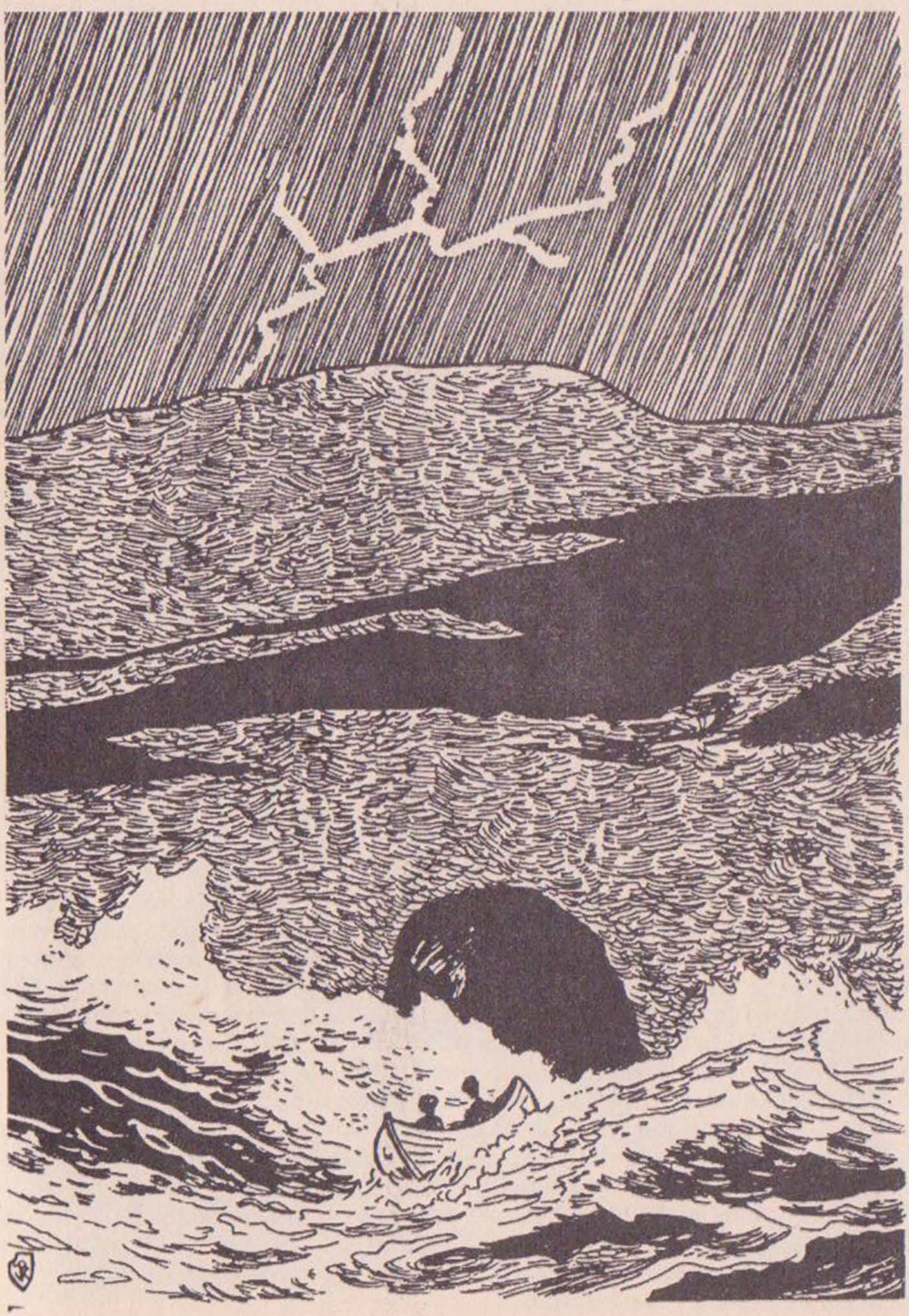
Zatímco syn únavou usnul, otec neodolal a blíže zkoumal jeskyni, o jejíž existenci neměl pravděpodobně nikdo z taronských ani tušení. Byl však odrazen jednak tmou, jež zde panovala, a též občasným nárazem vln, které nějakým zázrakem pronikly sítí vlnolamů a sloupoví až k nim. Proto též konečně klesl na dno loďky a usnul, pevně rozhodnut, že se sem ještě někdy vrátí se světlem v ruce. Když se bouře zklidnila a Tenorit Trimpel opět zářila nad touto částí Světa, opustili oba muži svůj útulek a nazvali jej Jadriel, tedy Jeskyně.

Jedné Záře nedlouho po objevu Jadriel Ardor odešel a vzal si s sebou svazek pochodní z větví trialitu namočených do oleje. Když se mladík vrátil z Moře z lovu, jedinou stopou byla litera "J", vyrytá u vchodu chatrče do hlíny. V Jadriel však otec nebyl a vícekrát již ho Palavír nespatřil.

To vše letělo hochovi hlavou, zatímco se loďka sunula podél drsně vyhlížejících balvanů všech velikostí k černajícímu se ústí Jadriel. Dnes tomu byly právě dva světečky, co Ardor zmizel, a Palavír plul uctít památku svého otce, bez něhož zůstal v Taronu sám. Pravda, v Rybářské čtvrti bylo takových smutných a osamělých duší povíce, ale Palavír nikterak netoužil po bližším seznámení s někým postiženým podobným srdce drásajícím osudem.

Hranatý a ostnatý jazyk se náhle ponořil do vody a mezi ním a vstupním tunelem Jadriel se měkce kolébalo dnes takřka klidné Moře. Loďka odvážně vplula do tunelu, jehož stěny byly vlhké a matně se leskly v dopadající sem záři Trimpel. Kluzké zdi se zvolna tiskly úžeji a úžeji k bokům plavidla, ale ještě než se dřevo dotklo kamene, rozestoupily se a odběhly kamsi do temných zákoutí rozlehlé podzemní prostory. Palavír byl v Jeskyni.

Odložil vesla a sáhl pod sebe pro pochodeň a křesadlo, jež sestávalo z lastury naplněné troudem a ze dvou kaménků sněhobílé barvy. O chvíli později již čadivý plamen ozařoval tichou Jadriel. Konec jeskyně nebylo vidět - zcela se ztrácel v černé oponě tmy. Z hladiny mlčenlivých vod Zátoky se hojně tyčily kamenné sloupy, do výše asi dvou sáhů hladce omleté a ohlazené občas sem proniknuvším vlnobitím. Výše byla tvář sloupů zbrázděna svislými a vodorovnými liniemi, vinoucími se kolem dokola. Některé ze sloupů postrádaly celistvost, jiné byly naprosto neporušené, třebaže bezpochyby stařičké. Loďka, nyní již nepoháněná vesly, volně plula mezi jejich těly a mířila do hlubin této síně ticha a míru. Tu se ze tmy vpředu vyloupla neprostupná skála, značící konec Jadriel. Ohlazení sloupů bylo stále řidší a nižší, neboť až sem dosáhla svými pěnivými prsty jen málokterá z vln. U paty skály se z vody vršila drobná mohylka kamenů zhlazených zátokou. Byly tomu dva světečky, co je sem Palavír nanosil z písčitých břehů Severní Země, a žádná bouře je dosud nepobořila a nepohltila.



Loďka lehce políbila skálu a usnula. Palavír hleděl na lesknoucí se valounky; zprvu mlčky, ale posléze Jeskyni rozezvučel jeho smutný, bolem zastřený hlas:

"Když Záře nová probouzí se,
kéž tehdy kroky zaduní,
kéž Ardor znovu vynoří se,
kéž opět na mne promluví."

Tesklivé volání po otci bylo opět vystřídáno tichem, skalní ozvěna se vrátila na lůžko a mladík ještě jednou pozdvihl pochodeň a zahleděl se na sloup po své levé ruce. Z hladkého kamene se drsně šklebilo několik liter zakončených jakýmsi škrábancem, jako když rydlo sklouzne po kluzkém povrchu. Rukopis byl zjevně otcův, jak se Palavír přesvědčil již tehdy, když Ardora hledal v Jeskyni po návratu z Moře. Uspořádání liter vypadalo takto: FL . Rybář s povzdechem odstrčil rukou chladnou skálu. Loďka se pomalu probrala a mátožně se sunula podél kamenného závěsu, přídí se zvolna obracejíc do temných prostor, kde se skrýval tunel ústící do Zátoky. Jelikož Palavír svíral v jedné ruce teď již skomírající pochodeň a právě přemýšlel nad oním záhadným nápisem a nad tím, co znamenaly tehdy v mysli otcově litery "ZL", seděl bez pohnutí a nijak se nesnažil obrat loďky uspíšit. To se mu však stalo osudným.

Loďka se při otáčení otřela dosti tvrdě o sloup se znaky a ten zaskřípěl a za zvků kamene drhnoucího o kámen se trhaně obrátil k Palavírovi zády. Odkudsi se ozvalo rachocení podobné zvukům řetězu taženého skálou, znásobené znovu oživlou ozvěnou, a z levého rohu Jadriel, který byl zcela utopen v černotě, se ozvalo silné hučení. Až dosud klidná hladina se zvrásnila žlábky, jež se spirálovitě kroutily a mířily do tmy. Hučení sílilo, žlábky se přiostřovaly a prohlubovaly a čas od času rozvlnilo vzduch ohavné srknutí. Loďka byla stržena proudem a počala se nořit do tmy Jadriel, odírajíc se přitom o sloupy a skalistou stěnu. Při prvním nárazu Palavírovi vypadla z ruky již beztak polomrtvá pochodeň a se sykotem zmizela v kroužící vodě. V nastalé tmě se loďka nedala ovládat a bezmocný mladík hmatal zoufale kolem sebe, prsty se smekaly po vlhkých oblinách sloupoví a kluzkých záhybech zdi, a z hrdla mu unikalo stísněné sykání, rychle přerůstající v hlasité výkřiky hrůzy. Tu se ruka dotkla čehosi drsného a dlouhého, trčícího ze stěny. Oblé zakončení naznačovalo páku, chlad oznamoval kámen. V bláznivém kroužení se náhle loďka obrátila kolem své osy a Palavír chtě nechtě stiskl páku, div že si při tom nevykloubil zápěstí. Zprvu se neudálo nic, co by přehlušilo hlasité burácení a hučení, které stále sílilo, jak se loďka ve svém tanci blížila ke středu víru. Pak však jeskyní otřásla dutá rána a strop se dal do pohybu. Z temnoty nahoře se vyřítila lavina balvanů a kamenů a s hlasitým šplouchánímdrtila vodu zjizvenou spirálami. Chvílemi se balvany s nepříjemným křísnutím odrážely od sloupů a měnily tak chaoticky směr svého pádu. Jeden veliký jako lidská hlava prorazil dno loďky a ta se, nyní takřka ponořená do svíjející se vody, náhle ocitla přímo v místě, kde hladina poklesla a běsnící hmota se vrhala do jícnu víru. Palavír stačil jen vydat poslední úzkostný výkřik a zmizel i s loďkou v nenávratnu.

Balvany se však sypaly dál a dál a mnoho jich naráželo do sloupů, kusy kamene se odštěpovaly, sloupy slábly a kácely se do zuřící vody, zpěněné vírem a kamením. Jeden z balvanů udeřil vší svou rozpoutanou silou do zpola zlomeného sloupu, nesoucího teď již nečitelné litery Ardora, Palavírova otce, a pahýl se otočil. Hladina víru počala stoupat a oblé spirály vířící vody se napřimovaly. Déšť balvanů se též vyčerpal a žalostné ruiny Jadriel se ponořily do zvolna se vracejícího ticha, které mělo převzít svou vládu na dobu velice, převelice dlouhou.

Tenorit Trimpel dál čistě a jasně zářila nad Světem a hleděla z oblohy na houf obchodníků, jenž stále rostl a sílil díky lidem sbíhajícím se z celého města. Dav postával okolo nešťastně se tvářícího muže a vzrušeně ukazoval na místo, kde kdysi stával jeden z nejhonosnějších domů Taronu, dům Správčíkův. Celá stavba se propadla do země a ze zpola zhroucených, zpola neexistujících trosek trčely do vzduchu pokroucené a zohyzděné články obřího řetězu, násilně rozervaného neznámou silou. O kousek dál se v puklině zjevil první stupeň prastarého schodiště z hlazené skály. Schod byl na vnější straně ozdoben písmem, které se ve Světě již po mnoho a mnoho světečků neobjevilo. Bylo to písmo prastaré rasy Zlimrů a v překladu do jazyka té doby nápis hlásal:

'Ajadiev Visilmonis, Síň Draka'

❀

Tālim Visilmonis - Příběh Draka

(tak, jak jej vyprāvěla Veila Taronskā)

Jan "Olivír" Dvořák

"Za dob, o nichž budu vyprávět, přilétal čas od času Drak, jehož šupiny se leskly modrou a zelenou jako vody Zátoky, a přistával na hlinité pláni na jih od města. Tehdy zde ovšem nestál přístav, neboť Moře ještě nebylo a svět byl celistvý. Šupiny odrážely světlo Hvězdy a obklopovaly Drakovo tělo závojem lesku. Vždy, když vzlétl na Oblohu, Alardiel, rozlila se všude záře mohutná a zastiňující světlo Trimpel. A přestože pod tíhou této velkoleposti všechny Rasy Světa klesaly na kolena v bezmocnosti a pokoře, jejich srdce byla plna lásky, míru a pokoje. Tehdy, za časů Draka, žili všichni Obyvatelé Světa v souladu a porozumění a nebylo Drakovou vinou, že později láska byla vystřídána nedůvěrou, přátelství nahrazeno nenávistí a radost zastoupena zatrpklostí.

Když Drak dosedl na hnědou půdu, tu rázem pohasl lesknoucí se závoj, místo něj se však rozzářily jeho oči - laskavé jako oči dítěte, jasné jako svíce za noci a plápolající všemi barvami Ardil. Pak promluvil a hlas vycházející z tlamy plné křišťálově průzračných zubů se zdál být hlasem, který promlouvá a hovoří jen k srdci toho, kdo ho poslouchá, a přece oslovoval všechny současně:

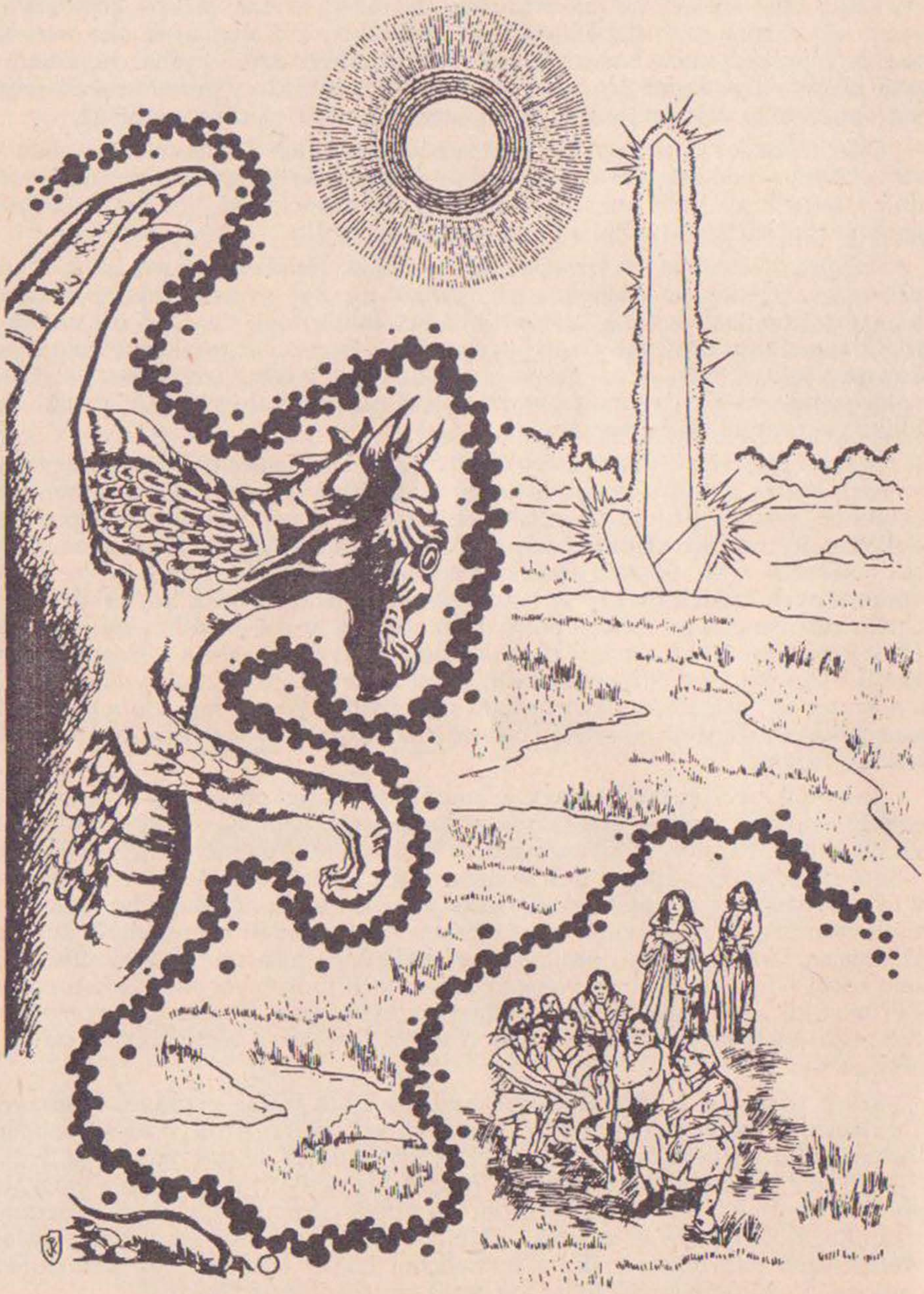
"Nechť Rasaor je vám nakloněno a kéž Silm Stvořitel na vás shlédne laskavě. Ať vaše domy nezestárnou a nezhroutí se a nechť vaše děti a děti jejich dětí kráčí dále šťastně kraji Ardil bez obav o své děti a děti jejich dětí. Vil Silm tuallitinat gemin órmitinlim! Nechť Silm přeje vašim krokům!"

Tak pravil, složil svá velkolepá křídla volně do hnědavé hlíny, a pak k němu přistupovali jeden po druhém a předkládali mu své strarosti, spory, neštěstí a prosby a on naslouchal jejich slovům a po chvíli přemýšlení, při níž větévku trialitu spadnout na zem bylo slyšet, opovážila-li se vůbec nějaká odtrhnout od kmene, vyslovil radu, soud, útěchu či přání a vše, v čem tázající se tápal, bylo náhle jasné a čisté jako hladina Jezera modři, jež otevíralo své hlubiny zrakům toliko počestným na dálném severu.

Jednou přiběhlo k němu dítě, osamělý drobeček. Ztrácelo se v lese těl postávajících kolem a tvořících neprostupný plot. Když se proplazilo pod nohama ostatních, riskujíc přitom, že nějaký nevšímavka o něj zakopne či dupne mu dokonce do tvářičky, stanulo bázlivě před zelenomodrým kolosem, zvedajícím se do závratné výše. Sevřelo pěstičky a počalo jimi bušit do silných šupin, jež ve vodorovných řadách ovíjely se kolem Drakova těla. Několik lidí přiskočilo a chtělo zubožené tvorečka v potrhaném oblečku hrubě odstrčit a odehnat, leč Drak je vztyčením křídla zarazil. Pak sklonil hlavu k malému a hlasem, který klesal a stoupal ve své libozvučnosti, s ním mluvil. Dítě se zvolna uklidňovalo a nakonec se i usmálo, a tehdy on sáhl sevřeným svým spárem hluboko za krk a za cinkavého lupnutí odtrhl si z blýskajícího se po těle pancíře jednu obzvláště lesklou šupinu.

Tu podal stvořeníčku se slovy, jež mohlo slyšet jen ono samo. Ti, kdož byli nejblíže, spatřili šupinu, jak rozvíjí svou záři a oplétá svými paprsky světlé vlásky dítěte. Paprsky uzlovatěly a opět se rozplétaly, měníce přitom barvy od modré po zelenou a zpět, a dítě se usmívalo a protahovalo se davem, a ten se v úžasu rozestupoval, aby světlo mohlo projít. A ti, na něž dopadlo teplo z té záplavy míru, jenž byl vidět všude kolem nich, nazvali v onu chvíli šupinu Visilmaon, Dračí šupinou, Šupinou která byla dána z lásky. Pak však dítě zmizelo kdesi v Taronu a kouzlo pohaslo, načež další prosebníci počali přistupovat k Příteli Lidí, který měl rád všechny Rasy rovným dílem, třebaže Lidem věnoval své pozornosti nejvíce. Tak plynuly chvíle s Drakem a okamžiky se stávaly nekonečnými.

Když poslední z Obyvatel odstoupil, tu Drak počal vyprávět. Vyprávěl o událostech, odehrávajících se v odlehlých končinách Ardil, o nichž nemělo shromáždění potuchy. Vyprávěl o věži z křišťálu, jež se pne vprostřed Světa a blyští se v jasném pohledu Tenorit Trimpel. Na nádvoří stárne strom vráskaté postavy, drobné lístky svírá ve větvích a zpívá němou svou píseň o zrození a zániku. Kolem Věže se doširoka rozbíhá zelená pláň zkropená květy, občas přerušovaná pahrbky a vršky obepínajícími mělká údolíčka, jež jsou někdy naplněna tu kalnou, tu čistou vodou, v níž se zrcadlí tvář Hvězdy.



A Drak okouzloval své posluchače dál libou mluvou a oni se nořili hloub a hloub do Ardil, bloudili Věčnou plání, Faldrielit Veileon, brodili se chladivou a opojnou vodou Palaiv Lioemi, Jezera modři, toulali se Modrými horami, Lioemit Heern, a zapomínali na Taron a svá trápení v něm, když naslouchali hlasu toho, kdo byl zván Přítelem Lidí.

Pak se však Tenorit Trimpel počala skrývat za Oblako, které nepozorovaně vklouzlo zpod obzoru na Alardiel, a Drak zmlkl. Opona zapomnění se stáhla z myslí shromážděných Obyvatel, a tehdy Drak opět promluvil:

"Ať vaše domy nezestárnou a nezhroutí se a nechť vaše děti prožijí mnoho šťastných chvil pod Oblaky, jejichž barva je zelená, rudá a modrá. Nechť Silm Stříbroruký shlédne laskavě na ty, kdož měli být Pomocníky Služebnictva Ardil a nakonec se stali Obyvateli a Uživateli. Vil Silm tuallitinat gemin órmitinlim!"

Pak rozepjal svá modrozelená, blyštící se křídla, vznesl se nad dav a odlétl do pohasínající záře Hvězdy, zanechav Silmovy děti opět jejich osudu. Vždy se však znovu a znovu vracel a neminulo světečku, aby se z Alardiel neozvalo svištění šupin řezajících vzduch.

Žel, jedné Záře nedlouho poté, co Oblaka ztmavla hořkostí a strachem a co se Palaiv Lioemi propadlo a rozevřelo v Temnou díru, Tenorit Trimpel pohasla a Alardiel potemněla. Ardil prolétl hluboký výkřik úzkosti, jenž byl zdusen až Kruhovými horami, zvanými Tirivitin Heern, jež stály na samém okraji Světa. Od těch dob Draka nikdo nikdy nespatřil, avšak mnoho Lidí věřilo a dosud věří, že Drak spočívá v síni z bílého kamene a čeká na čas pomsty.

A tak jako nikdo z Lidí netuší pravdu o zmizení Draka, tak je záhadami a tajemstvím obestřen i jeho původ. Vypráví se ale, že za doby, kdy se na okraji Urvierit Fonu, Rozlehlého lesa, tyčilo Vinaor Zelenomi, Věžulátko zeleně, ve vší své mohutnosti a kráse - ta však byla pouhým odleskem nádhery Věže Vinemi, jež se pnula v samém středu Světa - v nejhlubší komnatě Vinaor stvořila Oliveon Vejce, z něhož později Drak povstal. Protože však Oliveon jako Raseor měla v Ardil péči svou věnovat pouze tomu, co se zelená a roste, zatímco živé obhospodařoval Vívir, žijící spolu s Oliveon ve Vinaor, tak ve chvíli, kdy Sluhové a Služky Světa, Rasorin a Raseorin, byli odvoláni Silmem od svého díla, ona zeslábla a rozpustila se v Nicotu, Alardil, z níž povstal Ardil ve chvíli Probuzení, neboť utvořila cosi, co jí nepříslušelo a co bylo přiděleno jiné vůli.

Já se však domnívám, že Draka do Ardil seslal sám Stvořitel ku pomoci nově příchozím Pomocníkům Ardil a oni se pod Drakovým vlivem vznesli vysoko nad původní záměr Stříbrorukého.

Toto je Příběh Draka, můj synu."

Dodatek k původu

Tálim Visilmonis, Příběh Draka, byl pravděpodobně sepsán Ardorem, Palavírovým otcem, v době před objevením Jadriel pod Taronem. Zachycuje Příběh zřejmě tak, jak jej vyprávěla Veila svému synovi; toto je potvrzováno samotným Příběhem, který se objevuje ve zkrácené verzi i ve Víru, rekonstrukci poslední Záře Palavírova života

v Taronu. Mám na mysli pasáž, v níž vzpomíná na matku, kráčeje podél trialitového háje a sestupuje po shcůdcích k Moři.

Přesto je původ Tálim poněkud zamlžen; svitek s textem se totiž nalezl v knihovně jednoho z vinonů (obdoba našich archivů; jméno nesly podle své věže, symbolu moudrosti) v době Trvanlivého míru, při likvidaci budovy pro zemědělské účely. Je záhadou, jak by se svitek dostal z Taronu až na druhý konec Severní země, leč přesto se kloním k názoru, že se jedná o Veilino vyprávění, proto jsem Příběhu přiřadil podtitul "tak, jak jej vyprávěla Veila Taronská".

Zcela jistě nejde o jedinou pověst, jež by vyprávěla o Drakovi, Příteli Lidí, vzhledem k době svého sepsání. Předpokládá se, že starší, a tudíž z hlediska historického cennější, protože realističtější, by měly být texty sepsané krátce po Objevení se Temnoty a zmizení Draka z Alardiel. Tyto jsou zřejmě uschovány ve Velké knihovně, Kironit Zarem, jenomže vstup do ní se ztratil někdy mezi dobou, o níž Tálim vypráví, tedy časy Draka, a dobou, z níž pochází, tedy zhruba do světečku 1245, kdy Veila zahynula pod padajícím trialitem. Přitom údobí je mnohem delší než oněch 1245 světečků - toto číslo se vztahuje ke čtvrtému věku Ardil, zvanému Temné Záře (začaly Rozlámáním Světa při Prvním pádu Temnoty, což je asi nejsprávnější odhad okamžiku zmizení Kironit Zarem), kdežto Drak zmizel krátce po Objevení se Temnoty, jímž započal třetí věk Světa, Dávné časy.

Známe tedy sice časové rozpětí zmizení Knihovny, můžeme dokonce tvrdit takřka s jistotou, že zmizela na počátku Temných Září, ale faktem zůstává, že byla od těch dob otevřena jen jednou, aby se vzápětí skryla pod stovkami balvanů, zřejmě navždy.

Proto je Tálim Visilmonis naprosto jedinečný svým zaměřením na Draka; ačkoliv se mnohé kroniky i jiné texty o něm zmiňují, vždy vystupuje pouze jako odkaz na staré a starší spisy - ty se ale nalézají v hlubinách Ardil, jenž je od Trvanlivého míru uzavřen.

Jan "Olivír" Dvořák

ilustrace Jarda Kocourek

Dočetli jste první dva příběhy z bohaté historie Ardil, světa stvořeného nadějným mladým autorem Janem Dvořákem. Pokud vám konec Víru připadal příliš otevřený, nevěšte hlavu - v některém z příštích čísel přineseme povídku Tajemství Taronu, bezprostředně navazující na Vír a spojující jej s Příběhem Draka. A pokud se tyto povídky setkají s příznivým ohlasem, čekají na vás další a s nimi i mapy a jiné doplňky, dokreslující obraz Ardil.

Keltové

Stručný nástin historie, společnosti a mytologie

Jiří Pilch

BOŽSTVA A DALŠÍ MÝTICKÉ POSTAVY

AILILL - mýtický král z Connachtu v Irsku, manžel královny Medb; vystupuje v eposu Táín Bó Cualgne

AMAETHON - málo známé galské božstvo, původně zřejmě bůh rolnictví

ANDRASTE nebo **ANDATE** - lokální britská bohyně vítězství

ANONIREDI - galská bohyně, zřejmě jedna z podob Anu

ANU - irská bohyně, jedna z podob Epony

ARAR - galský bůh vody

ARIANROD - čili Stříbrné Kolo, dcera Donova, postava z velšského cyklu Mabinogion

BADB - irská bohyně bitevního pole, vystupující často v podobě krkavce, často symbolizuje další tři bohyně války - Morrigan, Neman a Machu

BAILI BINNBÉRLAIG - postava z irské mytologie, hlavní hrdina Scél Baili Binnbérlaig

BALOR - jednooký bůh z irské mytologie, jeho oko ničilo vše, nač pohlédlo, a ke zvednutí jeho víčka bylo zapotřebí čtyř mužů

BELENOS - galský bůh, jehož svátek BELTAINE 1.května byl uctíván zapalováním ohňů

BELISAMA - galské ženské božstvo, družka Belenova

BOUDICCA - mýtická královna z bretaňských legend

BRAN - syn Febalův, hrdina irské pověsti Immram Brain co Tir inna m-Béo

BRAN - syn Llyrův, zvaný Bendigeit, dobrotivý velšský bůh

BRANWEN - dcera Llyrova, Venuše severních moří, dobrotivá velšská bohyně

BRIAN - jeden ze tří synů bohyně Danu (další byli Iuchair a Iucharbair), všichni tři irská božstva vědění a moudrosti

BRIGIT - dcera Dagdova, zv. také Brigindo, Brigantia, Brigan či Brig, bohyně vědění, poezie a věštění; jedna z nejstarších bohyní keltského pantheonu, jež vkročila i do křesťanských časů jako sv.Brigita

CARTIMANDUA - legendární bretoňská královna, proslavená moudrostí

CASWALLAN - syn boha Beliho, král a bůh války z velšských legend

CATHBAD - druid, mudrc a učitel z irských eposů Táin Bó Cualnge a Leabhar na hUidhre

CERNUNNOS - galský bůh s parožím

CONNAN - mýtický vládce starší generace božstev, jenž vládl Irsku ze skleněné věže na ostrově Tor Inis

CONNU - král a druid z irských mýtů, jenž dokázal přivést sníh uprostřed léta

CROMM CRUAICH - irský bůh, jemuž byly v jeho svátek 31.října přinášeny oběti ze všeho prvorozeného

CUCHULCAIN - syn Sualtamův, hrdina irského eposu Táin Bó Cualnge

DAGDA - čili Dobrý Bůh nebo Dobrá Ruka, zvaný též Cera (Stvořitel), Ruaidh Rofhessa (Rusovlasý Mudrc) nebo Eochaid Ollathair (Otec Všech); hlavní božstvo irských Tuatha Dé Dannan, obdařené velkou silou a žravostí, schopné křísit ty, jež zabilo

DAHUD - čili Dobrá Čarodějka, dcera Gradlonova, postava z bretoňských legend, zakladatelka nádherného města Ys, jež pohltilo moře

DANU - mýtická matka mladší generace irských božstev, zvaných Tuatha Dé Dannan; byla bohyní úrody, krásy, smrti a zkázy

ELLUD - jeden z hrdinů velšských legend, jenž dal lidstvu orbu

EPONA - galská bohyně, zobrazovaná na koni (její jméno znamená Klisna) nebo se symboly úrody a bohatství

ESUS - jeden z hlavních galských bohů, jehož jméno znamená Dobrý

GOIBNIU - irské jméno boha kovářů, černé metalurgie a tajných věd, v Galii byl zván Gobniu, ve Walesu Govannon

GRANNUS nebo **GRANNOS** - velšský bůh léčivých zřídel a patron mediciny

GWRHR GWALSTAWT - rytíř z velšské legendy Jak se Kulhwch ucházel o ruku Olweny

GWRNACH GAWR - rytíř z téhož eposu

KULHWCH - hrdina tohoto eposu

KYLEDYR WYLLT - Kulhwchův druh

LER - irský bůh moře

LLEU (LLEW) LLAW GYFFES - syn Gwyddonův, hrdina velšské legendy Mabinogion

LLYR - velšský bůh moře (Shakespearův král Lear)

LOEGAIRE - syn Crimthanna Cass, hrdina irské legendy Echtrae Loegairi

LUG nebo **LUGOS** - všekeltský bůh slunce a světla, jehož svátek, v Irsku zvaný Lugnasad, se slavil 1. srpna; velšsky zván Lleu, čili Světlo

MACHA - irská bohyně války, v pověsti Nowenna Ulat vystupuje jako božská věštkyně, jež se vdala za smrtelníka

MAEL-DÚIN - mýtický plavec, hrdina irské pověsti Immram curaig Maile-Dúin

MAIA - také Maia Rosmerta, zřejmě jedna z podob bohyně Epony

MANANNÁN či MANAWYDDAN - syn Lerův (Llyrův), bůh moře

MEDB či MEDBH - mýtická irská královna z Connachtu, hrdinka eposu Táin Bó Cualnge

MIDER - irský bůh, jeden z vládců podzemního světa (síd), hrdina pověsti Tochmarc Étaíne

MONGFIND - polomýtická irská královna, vystupující jako věštkyně v legendě Crimthannova smrt

MUIRCERTACH - syn Ercův, historická postava, irský král (+531), hrdina romantické legendy o nevhodné lásce k věštkyni Sín

MYRDDIN - mýtický básní a věštec, obdařený neobyčejnou moudrostí a čarodějskými schopnostmi, považovaný za jednoho z čelných tvůrců velšské literatury; do středověké literatury vstoupil jako čaroděj Merlin

NEHALENNIA - galská bohyně, uctívaná na ostrově Walcheren (Holandsko)

OEGNUS či **IN MAC ON** - bůh, nejmladší syn boha Dagdy, jehož zbavil trůnu

OGMIOS, OGMA či **OGME** - keltský bůh, známý v Galii a Irsku, patron výřečnosti a vynálezce sakrálního písma ogam

OLWENA - bohyně zásvětí, dcera Yspaddadena Penkawra

PEREDUR AB EFRAWC - prostý bojovník z velšských legend, jenž se stal prvovzorem pro postavu ušlechtilého sira Percevala z artušovských legend

PRYDERI - bůh, syn Pwyllův, vládce podzemního světa

PWYLL - smrtelník z velšských legend, manžel bohyně Riannon

RIANNON - manželka Pwyllova, bohyně z velšských mýtů, paní světa zemřelých, její jméno znamená Velká Královna

ROSMERTA - galská bohyně, manželka Smertiova, symbol smrti a zmaru

SÍN - věštkyně a čarodějka z irských legend, milenka krále Muircertacha a jeho vražedkyně

SMERTIUS či **SMERTULLOS** - galský bůh smrti a světa zemřelých

TARANIS - hromovládný galský bůh, považovaný za jednoho z hlavních bohů, znám také pod jmény Taranuctus, Taranucus či Secullos, jeho manželka je Nantosvelta

TARVOS TRIGARANUS - tajuplné galské božstvo, zobrazované v podobě býka se třemi jeřáby na hřbetě

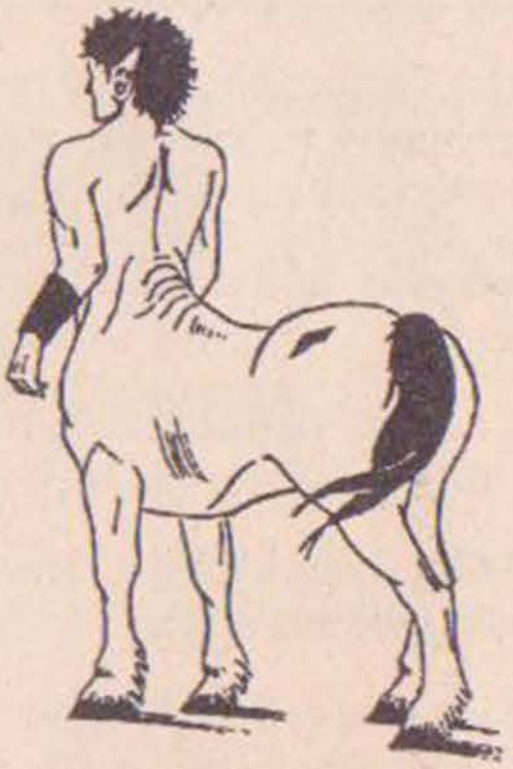
TETHRA - vládce zemřelých

TEUTATES - galský bůh, jeden z hlavních raně keltských bohů

TWRCH TRWYTH - syn knížete Taredda, zakletý do kňoura, hrdina pověsti Jak se Kulhwch ucházel o ruku Olweny

VESUNNA - galská bohyně

YSPADDADEN PENKAWR - velšský bůh světa zemřelých, Olwenin otec



Dovnitř i ven, stejně těsno...

Vzpomínky skřetího kouzelníka

Tma... všude samá tma a temnota. Hmmmm, to je krása. Jen kdyby tu nebyli ti [cenzurováno] prťajzlíci! Ale to nevadí, stejně dostanou na [cenzurováno]. Jak já je jenom nenávidím... jejich ostrý sekery a jejich rozšklebený fousatý ksichty - nechápu, jak se s nima vůbec můžou ukázat ve slušný společnosti - ne, jak povidám, stejně jim je naši skvělí a stateční skřetí bojovníci rozsekaj na kousky tak co... Nic jinýho si stejně nezasloužej - kdo jim, těm [cenzurováno], kázal, aby vopruzovali tady, v *našich*, skřetích jeskyních! Teda, ne že bych si vo nich byl kdy dělal nějaký falešný představy, ale tohle sem od těch grázlů nečekal ani já, a to sem fakt zkušenej a pár prťazjliků sem už na mučidlech viděl, fakt že jo - no, neumíte si představit, jakej je to pohled, prťajzlik, jak se svíjí, když mu [následující část je, žel, nepublikovatelná v jiných než horrorových časopisech], a jak při tom kvičí, no prostě učiněná krysa.

No jak říkám, tak tyhle prťajzlici se nasomrovali do jeskyň, kde sme si my, jejich právoplatní objevitelé a obyvatelé, už vystavěli nádherný sídliště - pozval bych vás, ať se dete podívat, ale ti [cenzurováno] to tam nakonec všecičko rozbořili a zplundrovali, no jak říkám, sou eště horší než hejno barbarů a armáda kobylek, nemaj žádný vychování a vzdělání ani cit pro kulturu. Jediný, co uměj je flákat kolem dokola tou svojí zatracenou sekerou a myslet si, čumte všeci na mě, jakej já sem bojovník. No řekněte, nevraždili byste je na potkání, potkany?

No, kdyby se akorát nasomrovali, tak by nás - jo, vy vlasně nevite, kdo je to "nás", že jo? No tak to musim vysvětlit, teda, abyste rozuměli, dyš nás nějakej kouzelnej vír vyhodil z našich poklidnejch domovu a vysadil na takový skále ani nevim kde..., teda nás, Sarkony Vychytralý, pak Skuruty, co jim de dobře lov prťajzlíků, a taky Velkonohy, keří si postavili tábor hnedka vedle nás, takže sme se s nima tak nějak celkem skamarádili (ale mezi náma, povim vám, čim větší nohy, tim menší rozum). Tak tadle skála se vám úplně propadla a my byli v nádhernejch jeskyních, takový sem fakt eště neviděl, a to sem toho viděl dost, včetně pěknejch pár prťajzlíků na mučidlech. No a tam se nám zjevila bohyně - ta vám vypadala, no prostě pohled pro bohy! To ste fakt měli vidět. No a ta nám řekla, že se do našich krásnejch jeskyněk vetřeli ti smradlaví prťajzlici, a že nás chtěj okrást - mimochodem, to mě ani nepřekvapuje, páč je to to jediný, co uměj, a eště nijak zvlášť dobře. Přestavte si, chtěli nám čmajznout ňákej kouzelnej arfe... fake... jo, artefakt, kerej, povidá Azeela, to jako ta bohyně, rozuměno, by nás dokázal vrátit zpátky domu, kam patříme. No řekněte, esli nejsou drzí, až to do nebe volá! Dyť i každýmu skřetěti by bylo jasný, že tendle artefakt, dyš je skovanej v jeskynich, co objevili skřeti, patří po právu skřetum, a každej, kdo by jim ho chtěl uzmout, je sprostej vrahoun a [cenzurováno] zlodějská.

Ale stejně se to těm grázlum nevyplatilo. Postupně sme vypálili a vyplenili dva z jejich třech táboru, a dyby si na pomoc nepřivolali draky, tak by scípli všeci. Ale bojujte proti drakovi v jeho sluji. Esli ste to eště nezkoušeli, neradim vám to, je-li vám váš krk milej - leda dybyste byli prťajzlik. Tak sme to poslední oblíhání museli teda vzdát, ale to neva. Páč statečný (ale tupý) Velkonozi, za účinný podpory chrabrejch (a fakt děsně rafinovanejch) sarkoních bojovníků (náš Patriarcha, to vám povídám, to je fakt kápo), sebrali ten artefakt prťajzlikum rovnou před nosem, a pak už byla hračka je jednoho po druhym sejmout. Byli zmatení jak králíci. Taky sem jich pár usmahnul svýma ohnivýma střelama.

A dyš sme jim začali oživovat jejich nejlepší bojovníky jako nemrtvý, rozhodilo je to tak totálně, že úplně rezignovali...

Byl to dobrej boj.

--

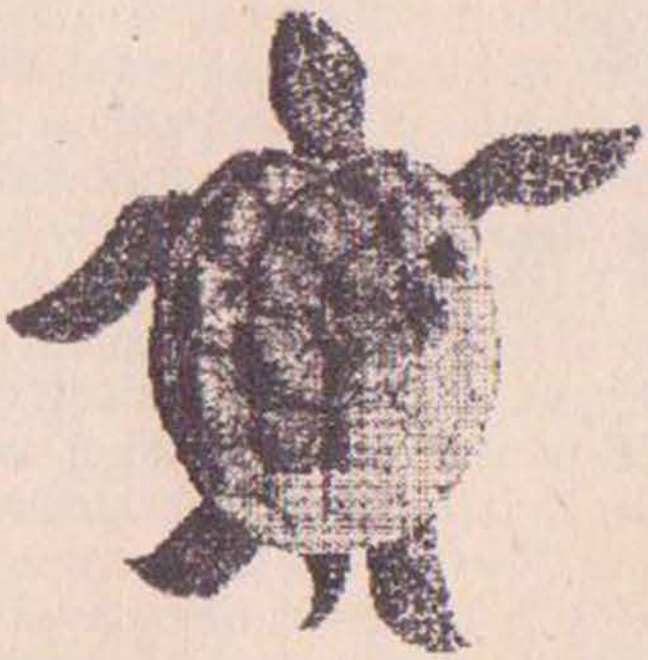
Z poznámek sesbíraných o velikonocích 1995 v Morii u Českých Budějovic sestavil a jazykově upravil do aspoň trochu přijatelný podoby

Standa RYGAL

Všem přátelům Mrakoplaše, Smrtě a ostatních
se dává na vědomost
že byl založen

Klub přátel díla Terryho Pratchetta a jeho Zeměplochy

Podrobnější informace a přihlášky do Klubu můžete získat na adrese:



Martin Schwarz
Steinerova 603
Praha 4 - Háje.
149 00

Jeden den Dúnadana

Řeknu vám, je krásné být Dúnadanem.

Nevím, jestli je to tím, že jsme tak silní, obratní, odolní, inteligentní, vytrvalí, morálně vyspělí (a v neposlední řadě také krásní), anebo tím, jak jsme nezávislí na okolním světě (máme sice velitele, Aragorna, ale toho stejně posloucháme jen v pondělí a v dubnu, a navíc je pořád s Družinkou). Je to prostě nádherné.

Den začal naprosto běžně a nudně. Útokem na Minas Tirith. Pár (asi osm) nazgúlů se rozhodlo za vydatné podpory skřetů zaútočit na naprosto nechráněnou věž a po urputném boji ji získali (nebyl tam žádný Dúnadan). Bohužel jsme přiběhli o několik minut později a tak už jme mohli vidět jen zbabělý úprk černých postav. Vrhli jsme se na ně a uštědřili jsme jim pár citelných ran, než stihli zmizet do Mordoru. Tři z nás potom vrhli své výzvy k Černé zemi a bojovali s nazgúly, než je Jednička odvolala (asi, aby jí nezařvali).

Pak den pokračoval. Rozhodli jsme se vydat na lov do Mordoru. Obyčejným vojákům strach nedovolil ani překročit jeho hranice, ale my jsme Dúnadani (že bych vám to ještě neřekl?). Plížili jsme se černou a spálenou zemí a sledovali aktivity skřetů a jejich Pánů. Úskočně jsme se vyšplhali po skalách (což bylo na pokraji lidských možností, takže to černí vůbec nečekali) a ve třech zaútočili na Barad-dúr (a samozřejmě dobyli). Zde jsme potkali samotného Saurona, jak rozmlouvá přes palantír s jakýmsi Palčou (zřejmě nějakým vyšším božstvem, z palantíru se mu ovšem vracely hlášky v angličtině). Na jeho pohled a zoufalý hlas ("Ale tady nikdo není!") dlouho nezapomenu. Vrhl se chudák na zem a pokračoval v zoufalém "palantírování": "Dúnadani dobyli Barad-dúr!!"

S úsměškem na rtech jsme po anglicku zmizeli. Co bychom dělali s věží? Ještě bychom se o ni museli starat. Tak jme proběhli Mordorem k nejmenovanému průsmyku, vyvraždili posádku a důstojně opustili Černou zemi. Právě včas.

Před Morií už nějakou dobu zuřila bitva. Aragorn a Gandalf tu s hrstkou vojáků odolávali náporu Balroga a šesti nazgúlů. S pomocí několika trpaslíků (jejich sekyry budily skutečně respekt) jsme zvrátili bitvu v náš prospěch. Jen třem z nazgúlů se podařilo s obrovskými ztrátami uprchnout. Gandalf bojoval s Balrogem a vyhrál. Mezi nás se už vrátil jako Bílý.

Byla před námi už jen jedna úloha. Nabídli jsme Aragornovi, že dostaneme Družinku do Mordoru. V průsmyku jme však narazili na posádku a než jsme ji zmasakrovali, stihli poslat pro pomoc. Začalo se tam trochu rojit černými a nebylo tudíž bezpečné probíhat s hobity dovnitř. Stáhli jsme se a Aragorn se vydal na Stezky mrtvých. Do naší skupiny přibyli dva duchové, jejichž zjev budil skutečně respekt.

Nastal čas pro Aragornův šílený plán. Na pláních před Mordorem se měla odehrát velká bitva mezi bílými a černými vojsky. Zároveň Aragorn plánoval zaútočit na Morannon a probít se k Orodruině. Problém byl v tom, že brána Morannon byla vzdálená přes pět kilometrů a my se tam měli dostat do půl hodiny. Většinou do kopce.

Cesta byla strašná i pro Dúnadany. Hobiti i Gandalf padali únavou a válečníci se taktéž necítili nejlépe. Konečně jsem pochopil, proč se Aragornovi říká Chodec. Pak se objevila Morannon. Z rozběhu jsme zaútočili na dvojnásobnou přesilu a v několika minutách ji smetli. Pohled na rozzuřené útočící Dúnadany spolu s Gandalfem a Aragornem musel být pro ubohé skřety a jednoho nazgúla strašný. Pak nastal sprint k Orodruině. Tam na nás čekal Sauron a začali si nepochopitelně s Frodem házet mincí. Nakonec Sauron zajásal a Frodo se zhroutil. Sauron odtančil s Prstenem v rukách. Celá mise vypadala ztraceně.

Ale ne pro Dúnadany! Za malou chvíli jsme sestavili bílou armádu a srovnalili ten proklatý Mordor se zemí! Sauron byl rád, že i s Prstenem utekl. Ale uvidí za rok!

Ze zápisků z letošního Pána prstenů u Vyškova sestavil a do novodobé češtiny přeložil

Sansom

Střípky

Myslíte, že zdražení poštovních služeb (v některých případech dosti drastické - například novinové výplatné se pro Dech draka zvedlo o 250%) s sebou aspoň přineslo jejich zkvalitnění? Opak je pravdou. Na problémy s posíláním Dechů jsme si už zvykli, ale rozesílání minulého čísla předplatitelům bylo hotovou noční můrou. Poté, co jsem půl hodiny stál ve frontě jako druhý, mi pracovnice za přepážkou naúčtovala poněkud vyšší částku, než jakou jsem očekával. Když jsem se ohradil, prohlásila něco o manipulačním poplatku. Háček je ovšem v tom, že na příslušném formuláři stojí: Manipulační poplatek jedna desetina h za výtisk. Ona pracovnice si to ovšem vyložila jako deset procent a marně jsem se ji snažil přesvědčit o tom, že desetina haléře krát 180 výtisků je 18 haléřů a nikoli 60 korun. Strávil jsem touto diskusí další půlhodinu, během které jsem totéž (opět bezúspěšně) vysvětloval vedoucí pošty. Nakonec, protože ani opakované hledání v předpisech nepřineslo žádanou informaci, byla vedoucí ochotna přistoupit na můj požadavek. Zdůraznila ovšem, že pokud se zjistí, že mají pravdu oni (čehož se nebojím), budeme muset případný nedoplatek uhradit (jelikož podobné prohlášení pokaždé podepisujeme, byla její poznámka poněkud zbytečná). Zkrátka, když už platíme za služby takové peníze, aspoň se nenudíme - já mámovšem radši horory na obrazovce než v životě.

Tiskařský šotek si v minulém čísle zařádil a kromě obvyklých několika překlepů (jistě jste pochopili, že uzávěrka nebyla na začátku února, ale dubna) nám ukradl řádek v recenzi Krve elfů. Vůbec netušíme, jak se to stalo (při kontrolním tisku bylo vše v pořádku) - snad se to už nebude opakovat.

LISTÁRNA

Dostali jsme sáhodlouhý dopis, který nám připadal natolik zajímavý, že jsme se rozhodli jej uveřejnit - podle přání autora nezkrácený. Naše reakce na některé pasáže jsou pro snazší orientaci uvedeny přímo v textu, v hranatých závorkách a odlišným typem písma.

Práce kvapná...nemusí být málo platná

Když jsem se dočetl ve své oblíbené rubrice *Recenze* v *Dechu draka* 1/95 o pravopisných chybách v časopisu *Nemesis*, ihned jsem spěchal do knihkupectví, abych se přesvědčil, co je na tom pravdy. Domníval jsem se, že běžím pro časopis vytisklý na starém papíře, získaném recyklací z dvakrát použitého toaleťáku, těžkém minimálně jako platinová cihla o rozměrech metr krát metr krát metr, a čitelném jako středověká literatura, psaná staročeštinou, a ještě k tomu švabachem. [Napsal jsem jen, že je vytištěna na příliš silném papíře, což první čísla byla, a že název na obálce je špatně čitelný, o čemž jsem přesvědčen stále.] Proto jsem dlouhou dobu nemohl časopis nalézt. Nakonec jsem zaregistroval na jedné polici temný časopis s do očí bijícím nápisem *Nemesis*, který šel přečíst poněkud snadněji než jsem předpokládal. Prohlédl jsem si číslo 1/95, abych zjistil, že recenze na gamebooky je příšerná, a hbitě zakoupil číslo druhé. S potěšením jsem si přečetl o *Smrtníčku* a přemýšlel jsem, jestli, když *Smrtníček* zavedu, mě hráči oběsí, upálí nebo ukamenují, ale i o AD&D. Tento článek mě velmi potěšil. Dále jsem přehlédl velmi pěkné recenze na sci-fi knihy, 72 jmen vyšších inteligencí (astrálních sfér), kecy o chemické svatbě a jakési střípkové informace.

Povídky jsem nečetl, neboť nemám čas, rovněž kapitolu *Thor* jsem s lehkým srdcem přeskočil.

Co se týče obrázků uvnitř, rád bych poznamenal, že některé jsou skutečně ohavné, jiné ale celkem ujdou.

Ještě více bych mohl časopis *Nemesis* vychválit - velmi působivou obálku [To je věc názoru, ale myslím, že Ikarie má obrázky na obálce minimálně o třídu lepší.], spousty informací a povídek od renomovaných autorů, nízké ceny časopisu (vzhledem k formátu A4 je mnohem levnější než *Dech draka*) [Již jsem to jednou psal - až budeme mít takový náklad jako Ikarie či Nemesis, budeme mít také srovnatelnou cenu, jenže to chce vstupní kapitál několik set tisíc, který jaksi nemáme.]. Přemýšlím, proč jste se rozhodli časopis *Nemesis* v recenzi tak pohanět. Jestli tím zastrašujete konkurenci, nebo to děláte pro srandu, skutečně nevím. [Ani jedno, ani druhé. Jen jsem měl pocit, že redaktoři mají mimo jiné v náplni práce i to, že když je časopis připraven k tisku, tak si ho po sobě ještě napřed pořádně přečtou, než ho dají do tiskárny. Prvních pár čísel Nemesis touto

procedurou patrně neprošlo.] Pravda je, že mnoho příspěvků v časopise je hroznných, na druhou stranu, vámi tak vyzdvihovaných pravopisných chyb tam zase není takové množství, aby se jimi dalo dláždit Václavské náměstí, marně jsem též hledal chybějící mezery mezi jednotlivými slovy (našel jsem sice místa, kde se podařilo sazečům namačkat přes sedmdesát znaků na řádek, dlouhý osm a půl centimetru, nicméně mezery, když jste si vzali lupu, byly stále viditelné. [dobře, budu tedy adresný - číslo 2/95, strana 36]). Také bych nechtěl zpochybňovat vaše autorská práva na kapitolu *Thor*, už proto, že nemám po ruce *Dech draka* 1/94, a kapitola o germánské mytologii se mi velmi hnusila (osobní názor).

Jen na okraj bych rád poznamenal, že, co se týče dalších fanzinů (*Když dva dělají totéž...*), nemohu dost dobře kvalitu recenze posoudit, neboť o *Šavlozubé veverce* vím pouze z doslechu. Avšak souhlasím, že 16. číslo *Kamene mudrců* je celé sešrotované papundeklovým lisem z doby Mojžíše, secvakané přisleplým pracovníkem z ústavu bezrukých a text je vytištěn na něčem mezi ofsetem a lihovým rozmnožovačem, přičemž veškeré papíry o formátu A3 až A9 jsou následně prohnány skrz vaničku kyseliny solné. Odporný formát mě přesvědčil, abych si časopis nekupoval, ale kdo ví - třeba zevnitř vypadá lépe - vašim recenzím není vždy radno věřit.

Tímto bych vám rád naznačil, že některé recenze nemají informační hodnotu ani rozšláplého hlemýždě, že jde pouze o váš osobní názor a tento názor mají, bohužel, někteří lidé absolutně odlišný. Kdybyste chtěli, můžete chválit do aleluja, a když ne, tak...[Je ovšem třeba si uvědomit, že **každá** recenze je do jisté míry osobní názor a jako takový je ji třeba přijímat. Proto se také nezřídka můžeme setkat s případem, kdy jedna recenze knihu vychválí a jiná zavrhne.]

Vychutnejte si následující recenzi na *Dech draka* 1/95. Já mohu o tomto časopise referovat jak pochvalně (*Dech draka* se mi líbí), tak velmi hanlivě, což ale neubere ničemu na kvalitě. Bylo by tedy (podle mne) lepší napsat, co v *Nemesis* skutečně je (bylo), než tlachat jenom o dobrých, resp. špatných stránkách věci.

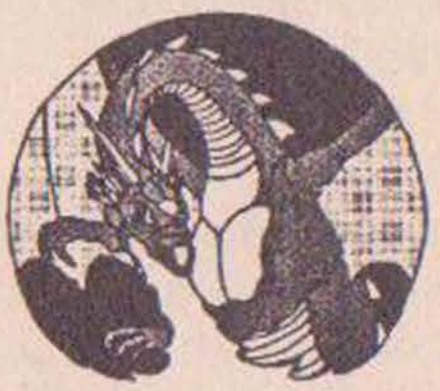
Časopis *Dech draka* má stále stejnou kvalitu, jakou měl před rokem. Pouze přední stránka se změnila. Už není vyblitě žlutá, ale sněhově bílá, na lesklém papíře. Název je čitelný jenom pro osobu dobře znající veškeré odrůdy švabachu, která je navíc barvoslepá; vyznat se v červenožluté změti je totiž téměř nemožné. Velmi působivě také vypadá úvodní kresba. Co prosím? Ano, ty čáranice - to je kresba. Po nahlédnutí dovnitř vidíte příšerné plýtvání místem, z dalších tří stran obálky je jedna bílá jako čerstvě přeleštěná lebka a na dalších dvou jsou jakési podivné autorské informace [správně se tomu říká tiráž], novinové výplatné a reklama na prodejnu ohyzdných cínových vojáčků [ohyzdnost je věc názoru, ale aspoň je to reklama tematicky odpovídající obsahu časopisu].

Zalistujete-li obsahem, nezaujme vás téměř nic. Jeskyně je sice velmi obsáhlá, nicméně, jak její autor píše na začátku, válečníci si skutečně nezahrají, ale ani inteligentní kouzelníci ne, neboť veškeré rádoby hádanky jsou vlastně absolutně neřešitelné - čekat, že do náhodně rozestavěných sloupů budou kouzelníci šít

Dech draka

DRAČÍ DOUPĚ

Jdi za hlasem
svého srdce



jeskyně
9.

Jdi za hlasem svého srdce...

Varování:

Toto dobrodružství není vhodné pro hráče se slabšími nervy nebo takové, kteří jsou příliš spjati se svými postavami.

Tuto jeskyni lze použít buď jako samostatné dobrodružství, nebo ji lze vložit do tažení jako jednu z epizod. V případě, že se jedná o samostatné dobrodružství, se úvodní příhoda stane v jakémsi městě při putování dobrodruhově. V případě "epizoda v tažení" se úvodní příhoda udá buď také při putování, nebo (lépe) při spánku v dobyté tvrzi či hradu.

Úvodní příhoda

Stane se jednomu z dobrodruhů (nejpravděpodobnější je hobit či kudůk).

V noci tě probudil chlad a pocit nepřirozeného ticha všude kolem. Otevřel jsi oči a nad svým lůžkem jsi spatřil postavu v plášti, s tváří zahalenou kapucí. Ze stínu se ozval hlas, přicházející jakoby z velké dálky: "Jsi můj..." Puzen sebezáchovou pokusil ses nahmátnout zbraň, ale postava tě velitelským gestem přikovala k lůžku. Pak neznámý sejmul kápi. Zpod ní se na tebe upřel hluboký pohled dvou prázdných očních důlků planoucích modrým světlem. "Našel jsem tě, staletá krvi Arwanghu," promluvil opět neznámý. "Krvi své krve se nevzepřeš a já si právem rodu vezmu, co mi po staletí uniká! Dlouho jsem čekal, hledal a bloudil, tví předkové mi tisíckrát podle zmizeli. Ty mi teď dáš to, co žádám. Jménem démonů ... (postup a zaklínadlo cenzurováno)... mi vydej život, krev i smrt!" V kostnaté napřažené ruce se po několika okamžicích v obláčku narudlého svitu objevilo tepající srdce. Postava je uložila do zvláštní schránky a tys ucítil nesmírnou slabost. Pak postava znovu promluvila: "Ale abys neřekl, že jsem ti nedal šanci rozloučit se s blízkými a přáteli, jak to kdysi udělali mně, dávám ti toto." S těmito slovy ti hodil na hruď kožený řemínek s jasně červeným amuletem tvaru srdce, který si sňal z krku. "Tohle ti pomůže přežít do nejbližšího úplňku, než mi tvé srdce znovu vrátí život a smrtelné tělo. Pak zemřeš!" Na místě, kde dozněl hlas, se objevil oslnivý záblesk a postava zmizela. JSOU TŘI DNY PO ÚPLŇKU.

Hledání a putování

Postava, které bylo srdce odňato, musí zjistit, kdo (v jejím rodě!) by mohl být schopen i přes staletí najít potomka svých potomků, najít tuto bytost a dostat zpět své srdce. Na toto vše má 25 dní.

Kdo? Lze nalézt ve starých rodových kronikách (pročež se uvedená příhoda nemůže stát krollovi, stěží barbarovi či trpaslíkovi). Postava musí pracně shledat (stěží čitelné, místy propálené) svitky a svazky a v nich zjistí, že jedna z prapra-pra....babiček pocházela z Arwanghu, knížectví v rovinách na severu poloostrova Tyrgu. Jen stěží se podaří rozluštit (hodiny práce a dešifrování) úryvek textu pojednávající o jejím dědovi. Tím byl theurg Saggan, despota, který mimo jiné prováděl děsivé pokusy na zajatcích. Ty získával buď taktickým čištěním lesů od pobudů či netaktickým zatýkaním "podezřelých pocestných". Jeden z podezřelých pocestných byl však shodou okolností temným mágem. Nic netušícího Saggana proklel mocí Temnoty a ze starce se stal živoucí kostlivec, nesmrtelný, neviditelný všem kromě svých potomků. Bílou magii a síly dobra sám opustil a silami Temnoty byl proklet. Již osm set let bloudí sám, navždy neviděn a neslyšen. Shromáždil sice podle pověstí díky své neviditelnosti poklad přímo královský, ale ze všeho nejvíce touží po smrti, kterou však může získat jen ve smrtelném těle.

Další část informací je možné získat pouze prostřednictvím sfér (minulá slova či myšlenky):

Mág, který Saggana proklel, byl Tarak z rodu lidí na 14. úrovni. Byl na cestě k Pobřeží draků, kde později zahynul. Saggana proklel v absolutní nouzi pomocí Moci Temnoty (černá magie, svazek 3).

Stanovil velmi trpkou daň za odejmutí prokletí. Jen tehdy měl být Saggan svého prokletí zbaven, když ve staletý výroční den svého prokletí nalezne svého potomka a odejme mu srdce; to mu pak při nejbližším úplňku dá život - stačí jen pronést zaklínadlo a srdce se spojí s tělem toho, kdo zaklínadlo pronáší. Sagganovo vlastní srdce se změnilo v malý červený amulet, které mu ale život vrátit nemůže - je jen zhmotněním jeho nesmrtelnosti. Pokud by tento amulet přestal existovat, Saggan se změní ve stín a bude bez naděje na osvobození navždy sloužit Temnotě. Podmínka úplňku se nevztahuje na postavu, která o srdce přišla - ta může pronést zaklínadlo kdykoli.

Sagganův amulet se časem oslabil a tak lze paradoxně provést tři způsoby likvidace. Rozbití - účinek je takový, jak bylo stanoveno v prokletí. Koupelí ve svěcené vodě se ze Saggana smývá povinnost po smrti sloužit Temnotě - normálně zemře. Pokud by někoho napadlo ponořit amulet do léčivého lektvaru, vznikne původní Sagganovo srdce - v tom případě se Saggan může oživit svým srdcem a bude výpravě náležitě vděčný. Pokud postava své srdce nezíská a Saggan si jej přisvojí, Sagganovi se vrátí smrtelné tělo, amulet pukne a postava zemře.

Kde? Je nutno hledat podle záhadných loupeží nebo opět pomocí sfér (neboť mapy a místopis se od Sagganových dob poněkud změnily), které se udály před mnoha svědky a aniž by bylo možné najít pachatele. Poněvadž Saggan byl theurg a své vědomí neztratil, zaslouží postavy mnoho zkušeností, budou-li hledat podle loupeží velkého množství alchymistických surovin! PJ nechť vy-

myslí několik záhadných příhod, které se staly v okruhu 20 mil okolo dávno opuštěné tvrze rodu Arwangh. Příhody by měly být typu: při korunovaci někdo vytrhl veleknězi Thróra korunu Lavarského knížectví a před očima všech z ní vyrval Démant Vidění v ceně téměř 4.000 zlatých. Toto se stalo, aniž by záhadného lupiče někdo spatřil - ani mágové a vidoucí neviděli zhola nic...

Tvrz Arwangh leží v pustinách, které kdysi dávno vyplenil drak Fiann. Krajina je temná a ponurá, stále ještě mrtvou pustinou je vidět na mnoho mil. Pak, jednoho večera, družina na východě uvidí siluetu tvrze na osamělé skále. Tu a tam dobrodruhové spatří pár malých šedých ptáků.

Hledání v kronikách (a jejich hledání), sezvání výpravy, hledání tvrze podle stop a cesta k ní trvá 20 dní.

Popisy místností

Pravidla pro pohyb Saggana neuvádím, neboť je inteligentní a tedy se bude řídit tím, co dělá výprava. Proto je zcela v pravomoci PJ. Ještě jednou upozorňuji, že Saggana vidí a slyší jen jeho potomek!

Tvrz stojí na 100 sáhů vysoké skále na plošině, která má v průměru asi 70 sáhů. Kolem tvrze je vyhlouben příkop plný magmatu. V okamžiku, kdy Saggan zemře, magma zmizí a zůstane 4 sáhy hluboký příkop.

Za magmatem je nahoru vytažený dubový padací most (spuštěný vydrží asi 20 kol, než začne hořet), jehož vrátek se nachází v prostoru mezi bránou a mostem. Vrátek je zajištěn klínem, aby most nesjel dolů - ale co postavy neví, je, že řetěz protizávaží časem prorezivěl a protizávaží odpadlo. Klín lze vyrazit (či spíš se při neopatrné manipulaci rozdrolí), past na udržení vrátku je potom Sil - 21 - postava udržela / plachtí. Je to proto, že bez protizávaží most víceméně sletí a vrátek se roztočí šílenou rychlostí. Postava, která se držela madla vrátku, je vymrštěna právě vzniklou mezerou ven - dopadne 1k10 sáhů za magmatickým příkopem a je zraněna za 3k6 životů. Most z provozních důvodů pád vydrží. Brána je zamčená a zevnitř zajištěná dubovou závorou.

Všechny prostory (není-li v popisu řečeno jinak), mají výšku 2 sáhy, podlaha je mramorová, stěny jsou pokryty zbytky omítek (kolem stěn je spousta bince), pod kterou prosvítá hrubé zdivo (žula). Na podlaze je prach a binec - ovšem ušlapaný.

1 - Jedná se o jakousi automatickou vrátnici. Ve výklencích místnosti stojí kamenné sochy. Tyto sochy ale neútočí lávou! Každá socha má v jedné ruce dlouhý kamenný meč (má parametry shodné s obyčejným dlouhým mečem) a ve druhé stočený šestisáhový bič. Tímto bičem socha útočí (ÚČ 7/+3) a má dva účinky - jednak normálně zraňuje (je to "lávový" bič), jednak, je-li postava

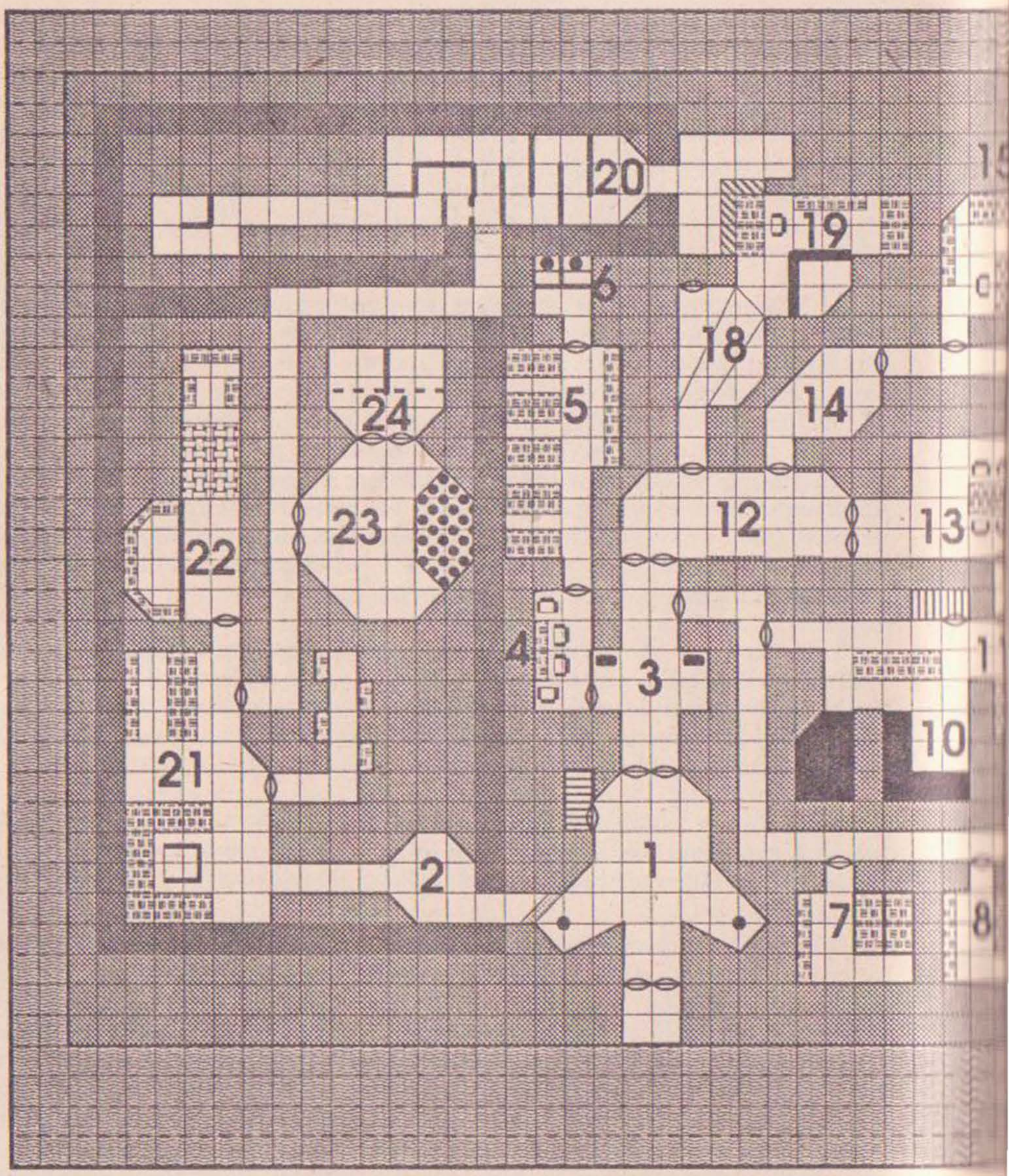
zraněna aspoň za 6 životů, je bič kolem postavy omotán. Postavu zachycenou bičem si socha v každém kole přitáhne o 1 sáh a navíc je postava zraněna žárem biče za 1-6 životů. Na vzdálenost 2 sáhů už socha použije meč. Postava se může místo útoku pokusit v každém kole o vyproštění - jedná se o past Sil - 8 - vyprostila/nevyprostila. Dveře v západní stěně místnosti vedou do kobek. Postavu, která má amulet, sochy nechají projít. Tajné dveře jsou pod kamenným obložením kovové a v chodbě mají kromě mechanismu pro otvírání i dvě zástrčky pro zajištění proti otevření z 1). Jsou-li zástrčky zajištěny, je pro vyražení tajných dveří z 1) past Sil - 15.

2 - Místnost je osvícena zlatavým, všudypřítomným světlem, které nevrhá stíny. Oba průchody vedoucí do místnosti jsou orámovány nádherným rámem z malachitu, zpodobňujícím kvetoucí louku - ne řezba, ale skutečně stonky, květy... Nahoře na vstupním rámu je mezi "rostlinstvem" jeden z klíčů. V západní stěně je vidět pokračující chodbu, která je však zahalena opalizující mlhou. Vlevo a vpravo ode dveří jsou vždy dva otvory pro klíče. Saggan byl sice alchymista, ale roztržitý, a tak si pro případ, že by někde zapomněl amulet umožňující chodbu projít, poschovával po tvrzi čtyři klíče, které magickou propust zruší. Pokud někdo vkročí do zamlžené chodby, je hyperprostorován dolů do kobek (náhodně, ale tak, aby se v jedné kobce nesešli dva). Postava s amuletem projde.

3 - Strážnice. O zdi v severních rozích stojí opřené zbroje. Jedná se o klasická rytířská brnění, takže při staženém hledí není vidět ani jestli v té zbroji něco je. Ke zbroji jsou nanýtované kovové rukavice a tyto rukavice jsou (očividně) přiletovány k rukojetím obouručných mečů, opírajících se hrotem o zem. Obě zbroje mají stažená hledí - uvnitř jsou kostlivci s životaschopností 5.

4 - Na stole v malé strážní místnůstce stojí 4 poháry, džbán s poklicí a pohárek se 6 kostkami. Ve džbánu je 800 let staré víno, které sice nevyschlo, ale dosáhlo konzistence medu těsně před zcukernatěním. Nedá se pít, spíš je vhodné na svačinu.

Kostky v pohárku (6 kusů pro klasickou hru) jsou Sagganem objevené Kostky neštěstí. Mají vlastní, velmi jízlivou inteligenci a jsou tím silnější, čím víc je jich hozeno najednou. Každá z nich disponuje něčím jako 10% pravděpodobností, která se při hodu více kostkami sčítá (háže si PJ při každém hodu jakékoli postavy a pokud celkovou pravděpodobnost podhodí, kostkám se spáchat neštěstí podařilo). Kostky neškodí postavě, která házela, přímo, aby se na jejich působení nepřišlo, ale zato škodí velmi poťouchle. Alkoholikovi změní víno v kefír, abstinentovi vodu v slivovici, podvodníkovi vyfouknou z rukávu na stůl eso, zloděj se chytí v kapse oběti za špendlík, válečníkovi začne rezivět nejoblíbenější meč, alchymista při lučbě každou chvíli něco rozlije,... Kostky mohou uškodit postavě nejvýše jednu směnu poté, co kostkami hodila, a jen tehdy, pokud nejsou od cíle neštěstí dále než 10 sáhů.



V hloubce 2 sáhů magma s plameny 2 sáhy vysoké

Stěna zesílená magenergií

Otočná zeď

Koberec

Nábytek

Dračí galerie

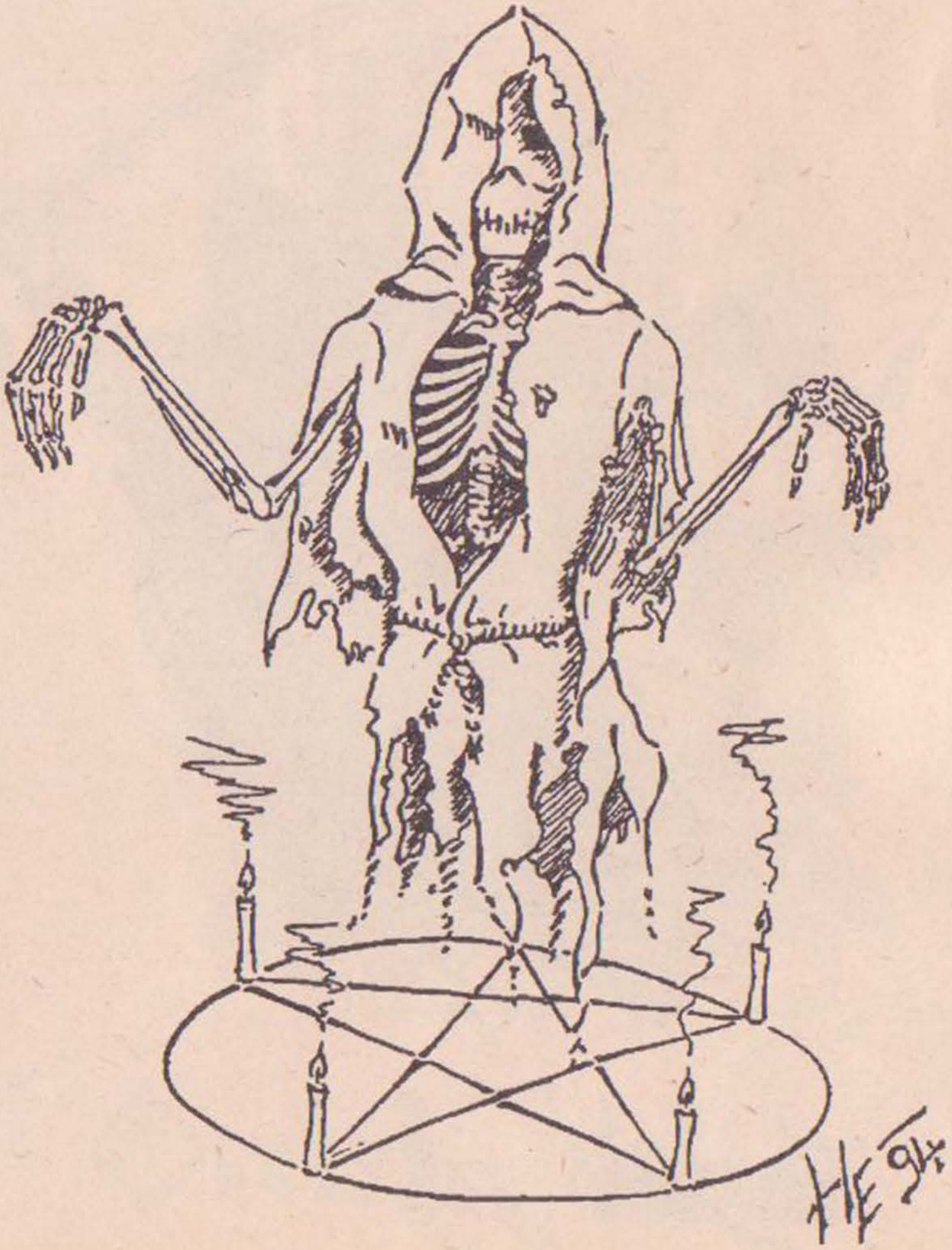
· Libor Kejklíček ·

Dračí galerie

Filip Bečvář

Dračí galerie

Víťa Staufčík



Dračí galerie

· Michal Vondráček ·

desert rat

Drací galerie

· Michal Vondráček ·

Orcish Justice

Dračí galerie

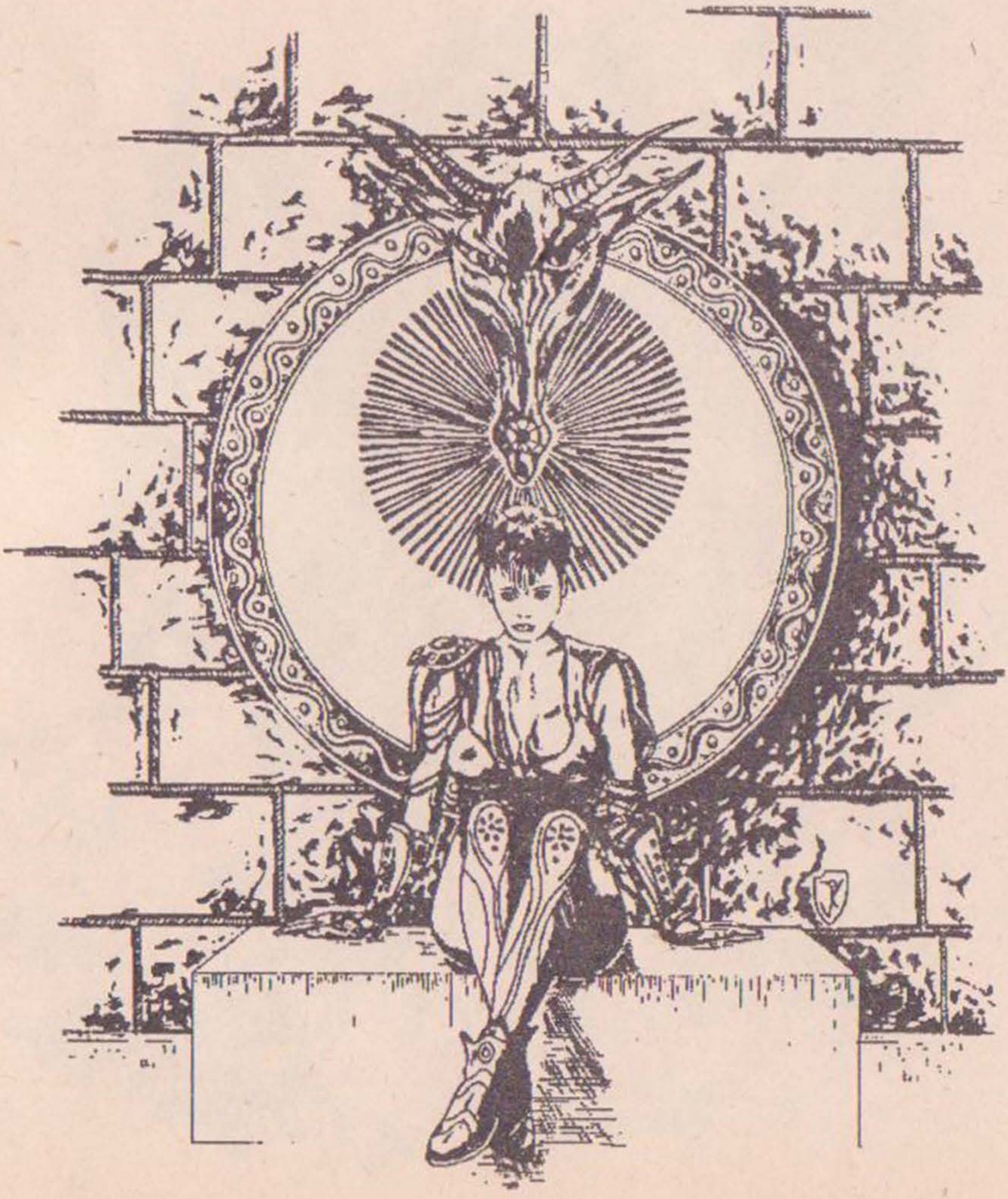
Phill Kinns

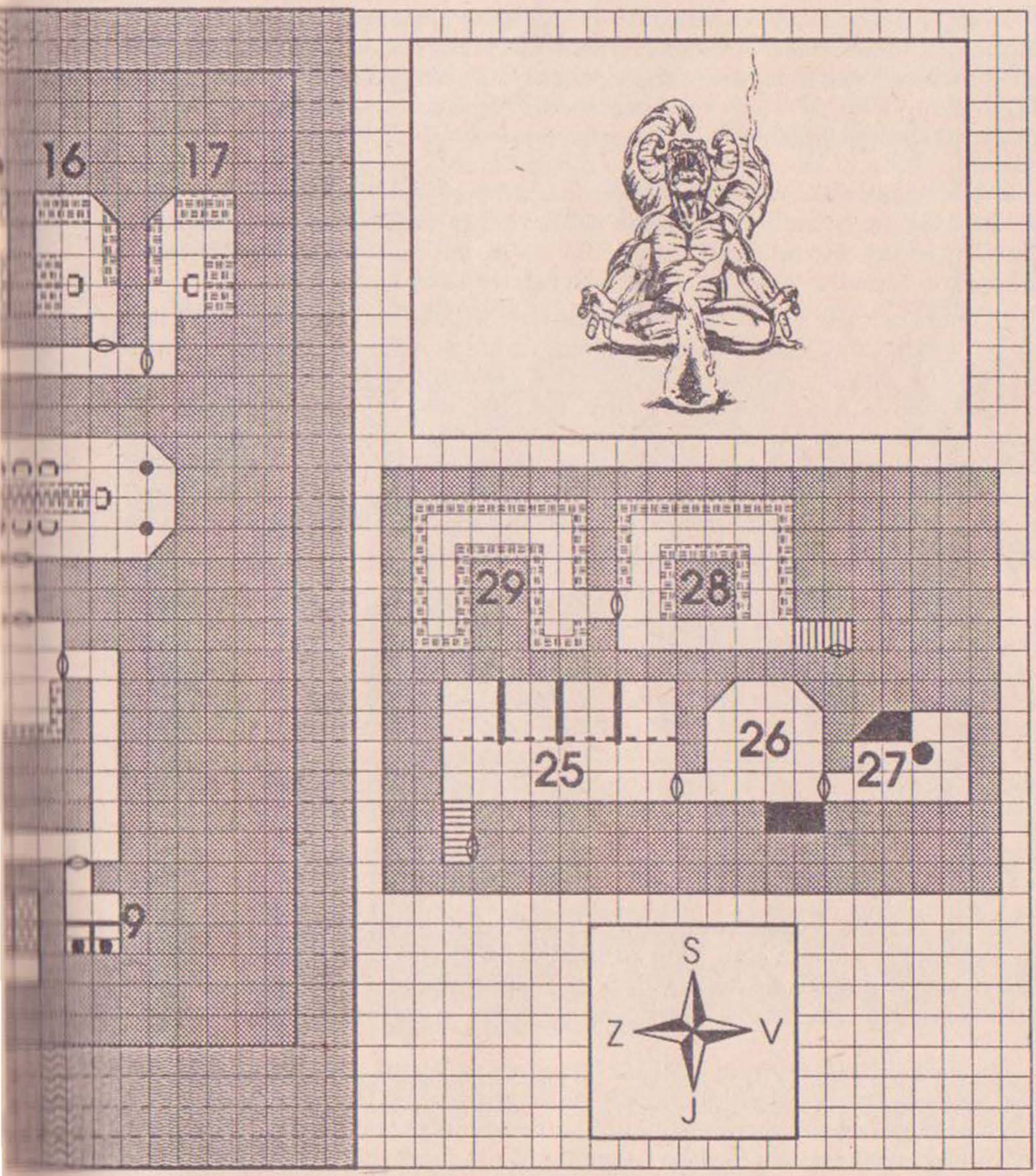
Dračí galerie

· Jarda Kocourek ·

Dvéří galerie

· Jarda Kocourek ·




16
17
29
28
25
26
27
9
S
Z
V
J

5 - Palandy v pokoji pro strážné jsou i po mnoha staletích stále rozestlané, leč prázdné - odcházející zbrojnoši odnesli všechno, co mělo nějakou cenu. Jen ve skříních ve výklenku východní zdi se povaluje pár trofejních zbraní (dýky, hvězdice ap.) a nějaké to drobné harampádí, vesměs rezavé či zteřelé. Jinak se tu dá najít spousta prachu a tu a tam nějaká krysa.

6 - Nebýt časového odstupu, místnůstka by byla velmi nevonná. Dřevo stále ještě jakž takž drží, ale pod postavou velikosti B či větší by se deska propadla a dotyčný by absolvoval pád 15 sáhů dolů s tvrdým přistáním v šachtě 2x1 sáh. Pod deskou západní "kabinky" se nachází jeden z klíčů k zámkům ve 2).

7 - Je to nocležna pro dva ze sloužících v tvrzi. Palandy jsou o cosi lepší než ty v 5), v jižní stěně je vtesána malá police, ve které visí malé zrcadélko. Vedle ní je ve stěně pár skob namísto věšáku. Skříně u západní stěny neslouží k uložení osobních cenností, jak asi postavy zjistí, ale najdou se tam povlečení, ubrusy, šatstvo, toaletní papír, zásoba vyschlého inkoustu, husí brky, prostě vše, co může návštěvník či trvalý uživatel tvrze někdy potřebovat. Krátce - je to příruční skladiště. Malé množství zásob i služebnictva je způsobeno tím, že pod tvrzí bývala vesnička a poddaní do tvrze pracovat docházeli. Vesnička však časem zanikla a byla pak vypálena projíždějícími dobrodruhy.

8 - totéž, co 7). V místech paland chytá lelky dvojice kostlivců (životaschopnost 5) v šupinové zbroji a se šavlemi. V okamžiku, kdy postavy vstupují do místnosti, se vzrušeně dohadují o tom, jestli se lebka líp leští bobřím nebo veverčím sádlem. Jakmile spatří postavy, postaví se do střehu a nonšalantně se ptají, chtějí-li postavy souboj stylem každý s každým nebo vyřazovací. Kostlivci o boj příliš nestojí a jsou ochotni kdykoli přestat, aby se mohli vrátit ke svému sporu. Než si postavy nabídku rozeberou, ze skříněk vyleze 5 hobitích kostlivců (životaschopnost 3) s 50 coulů dlouhými špikovacími jehlami (ÚČ 6/-3).

9 - jako 6), pouze s tím rozdílem, že tu není žádný klíč.

10 - Kuchyně s očazeným stropem. Uprostřed stojí přípravný stůl se spoustou šuplíčků - některé jsou plné přihrádek se zbytky nejrůznějšího koření, některé skrývají zrezivělé nože, vařečky... V jihozápadním rohu je pec, v rozšíření směrem k jihu je rohové ohniště, po stěnách visí špikovací jehly, rožně ap.

11 - V jižní části místnosti je VELMI rozsáhlý příborník a talířník. Talíře jsou však momentálně poněkud dožrané a vyštengrované. Je to proto, že se s nimi hádají příbory o nejlukrativnější police - a to dokonce dost hlasitě. Kdysi tady totiž přebýval jakýsi mág (než ho Saggan upižlal), jinak sběratel starého porcelánu, a umíraje seslal na veškerý kuchyňský inventář velmi škodolibou kletbu. A protože byl mágem temným, podařilo se mu - veškeré talíře a příbory ožily. Teď nesnášejí nikoho, kdo vleze do jejich prostoru působnosti a podnikají na vše živé sebevražedné útoky (zkuste být talířem a švihnout sebou proti zdi...).

V místnosti je v policích 200 talířů, 250 nožů a 200 vidliček. Jak někdo jukne do 11) (kde se to hádá), už lítají náhodně zvolené kusy (jdou jen po živém, na nastrčené hole ap. nereagují). Jsou vedeny teplotou, takže v první řadě sestřelují pochodně a různé plameny! Talíře mají ÚČ 4/+6, vidličky 6/+2, nože 7/+1. V jednom kole vyletí 1-6 kusů na každou osobu. V šupleti příborníku je jeden z klíčů k 2). Volných je pouze 2k10 talířů, 3k10 vidliček a 4k10 nožů. Zbytek je ale v šuplících a stačí šuplík vytáhnout... (Pokud výprava příborník vyhodí do vzduchu, talíře zanikají, ale všchny nože a vidličky se rozhodí po celé místnosti). Příbory, které opustí 11), "zmrtví".

12 - Tato místnost jest plná obrazů - Sagganovi předkové a pár krajinek

13 - Je to jídelní sál Sagganův. Stůl i židle jsou vyřezávané - hlava opěradla zpodobňuje orla s rozepjatými křídly. Sochy na východě jsou nápadně podobné sochám z 1) a mají stejný účinek - reagují na slovo "Zrada". Na židlích mimo Sagganovy je cosi zvláštního - jsou mírně magické, zejména pak orlí hlava v hlavě opěradla. Pokud se postava usadí na židli a nesedí nikdo v Sagganově křesle, hlava s rozmachem klovne (ÚČ 4/+3 /zezadu).

14 - Něco na způsob předsíně. Na severní a severozápadní stěně visí věšák, pod ním polička na odložení věcí, na zemi botník. Na zemi koberec, velmi kvalitně vyšívaný. V jihovýchodním rohu stojí kašna s téměř ucpanou tryskou, kterou proudí skromný pramínek vody. Ten se ztrácí ve vrstvě plísně, slizu a kdečeho všeho na dně. Jenže na dně navíc leží spousta malých a jeden velký plochý kámen - pod ním leží klíč k 2).

15, 16, 17 - Jsou to hostovské pokoje. Na zemi nízký koberec ztrácející se ve vysoké vrstvě prachu, V každém pokoji je na severu lůžko, dále knihovna, stůl se židlí a na jižní zdi závěs pro pochodeň. Pokoje jsou prázdné až na 16), kde hostuje Liged. Dveře tohoto pokoje jsou zvenčí na omak studené. První postavě, která vstoupí, Liged namrazí obličej a na ostatní zasyčí "Odejděte". Pokud postavy odejdou, investuje zbytek své magenergie (až na 5 magů, aby mohl případně zdrhnout zdí) na zaledování dveří. (Liged viz. Dech Draka 3/94, nemáš-li ho k dispozici, použij libovolnou inteligentní hrabivou nestvůru). Liged u sebe má asi za 1000 zlatých magenergetických surovin (které si přisvojil ze Sagganových zásob) a jednu vyčerpanou křišťálovou kouli.

18 - Místnost je plná jemného písku (až nepříjemně tekutý) a kromě stezky k tajným dveřím je písek hluboký 3 sáhy. Stezka ke dveřím je ovšem 15 coulů hluboko v písku.

19 - Sagganova komnata. V jihovýchodním rohu stojí funkční kašna. Na východě postel, na severu knihovnička nejrůznějších jedů, výbušnin,... Na západě stůl s židlí. Pokud se otočí kalamářem, ve kterém je zastrčených pár brků, lze stůl otočit kolem severozápadního rohu místnosti do tajného prostoru ústí-

cího do 20). Šuplík je pastí - při otevření v něm explodu je bomba. Případná exploze bomby sice nevyrazí tajnou přepážku, ale rozmetá stůl a odkryje tak mechanismus.

20 - Stěny, strop, podlaha i přepážky v místnosti jsou pokryty materiálem absolutně pohlcujícím světlo, takže postavy sice vidí sebe navzájem, ale nevidí nic okolo. Pokud postavy zajdou do chodby na západě místnosti, zapadne v místnosti naznačená mříž. Ta je stříbrná, pruty jsou 10 coulů od sebe a mají 4 couly v průměru. Chodba na západ má na konci rozšíření, zděné stejně jako stěny - aby příchozí měl pocit, že chodba zahýbá k jihu a pak se dělí.

21 - Sagganova laboratoř. Police v severní části místnosti jsou plné chemikálií a rozličných alchymistických surovin. Na stole na jihu je obrovská lučebná aparatura. Na jižní zdi visí hodiny bez kyvadla, s jedním závažím staženým až dolů. Pokud je v okamžiku vstupu výpravy Saggan v křesle, drží otevřenou kovovou schránku, a to tak, aby postava viděla na pomaličku tepající srdce v něčem jako ledu. V ruce má dýku a zubí se na praprapra...vnuka se slovy "zmiz". Pozor, hraje o čas, protože z osobních důvodů by srdce probodl, až když by někdo přišel k němu.

Pokud Saggan v místnosti není, stojí schránka na stole. Na vnitřní straně víka je neznámými runami a neznámým jazykem psaný text. Jen postava, které bylo srdce odebráno, ucítí, že v tomto textu se skrývá jeho život a že by jej dokázala přečíst.

Pokud někdo natáhne hodiny na jižní zdi, zmizí mlžná přehrada k 2) a obnoví se, až když závaží zase sjede dolů (asi 2 kola).

V prostřední chodbě na východ jsou za ohybem 4 výklenky, v každém z nich je bytelná zamčená kovová truhla obsahující magické ingredience, v nichž je vázáno 4 000 magů.

22 - Místnost je osvícená jemně magickými pochodněmi. Postavy vidí pouze dva sáhy širokou chodbu, jejíž západní stěnu tvoří zrcadlo dlouhé 4 sáhy. Za čtvrtým sáhem začíná koberec vedoucí až k severní zdi, kde stojí 4 truhly. Jakmile se první z postav **dotkne** kterékoliv z truhel (je to past), podlaha pokrytá kobercem se uvolní a absolvuje 15 sáhů směrem dolů. Překvapení jest o to příjemnější, že v jedné z truhel se probral dožraný modrý huňáč.

Zrcadlo na západě je naprosto obyčejné zrcadlo a Saggan ho procházel volně díky svému prokletí. Dokud zrcadlo postavy nezničí, na truhly na druhé straně se nedostanou. V truhlách je nakradeno hodně - Saggan nahrabal za 800 let neživota asi 90 000 zlatých.

23 - V této místnosti prováděl Saggan své pokusy. Na východě místnosti je rozlehlý jakoby obětní pult s okovy na upevnění rukou i nohou. Pouta jsou však přepálená - viditelně mohutným žárem. Na zemi je vidět ožehlý kruh, v jehož

středu jsou dvě šlápoty. Zde se vždy po svém "zabití" zjeví Saggan přesně v pozici, ve které byl proklet, tedy otočen tváří k pultu a s tváří zakrytou pažemi. Toho se dá využít zejména díky tomu, že pokud postavy tuto místnost dobře zahradí a "zabijí" Saggana, ten se objeví zde a postavy mají nějakou dobu klid, než se prohrabe ven.

24 - Dvě prosté kobky, kde si Saggan přechovával právě aktuální exempláře pokusných lidokrálíků.

25 - Čtyři prosté kobky.

26 - Mučírna.

27 - Katovna. V SZ rohu je díra hodně hluboko do země. Pokud se postavy do katovny nahrnou, Saggan za nimi ochotně zavře na dvě zástrčky (dveře nemají klíč).

28 - V místnosti jsou jednak velké nádoby stojící na zemi - díže, bedny a soudky (na mouku, máslo...), jednak v policích větší a menší bedničky, krabičky (koření, ingredience), dále lahve a skleničky (ocet, ovocné víno, worcester, zavařeniny...).

29 - V místnosti leží na zemi 30 sudů, v policích 100 soudků a asi 400 lahví (Saggan nemá čím a kam pít). Cena uskladněného, 800 let starého alkoholu je nevyčíslitelná. Mezi abstinenty nulová, mezi králi-gurmány mnohatisícová.

Saggan:

Hobit theurg, 12. úroveň.

Životy:	51
Síla:	13/+1
Obratnost:	21/+5
Odolnost:	20/+4
Inteligence:	13/+1
Charisma:	3/-4
Přesvědčení:	zmateně zlé

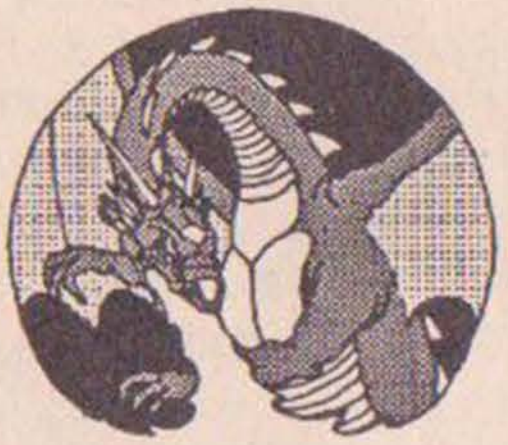
Má podobu kostlivce, pouze v důlcích mu na rozdíl od kostlivce obecného září modré světlo. Je neviditelný i při použití "Heurískon hádés" či "Heurískon kakon", ale je hmotný a musí používat normálních dveří a chodeb. Volně může procházet pouze zrcadly.

Používá šavli nebo dýku, chodí oděn pouze v plášti s kápí. U sebe nosí dvě věci, které měl v okamžiku prokletí - astron a Prsten svázaných sil.

Prsten svázaných sil je masivní stříbrný prsten s bílým kamenem. Tento kámen je schopen do sebe navázat jakoukoli magenergii seslanou na nositele (či nositelem). Čím více magenergie nasaje, tím červenější je kámen.

Nasaje-li prsten celkem 50 magů, zrudne a není schopen funkce, dokud se zcela nevybije. Vybít prsten lze jediným způsobem - musí ležet tolik dní, kolik je v něm nasáto magů. Není-li prsten nošen na prstě, nefunguje, pokud ho postava na prstě má, naváže i magii nositelem seslanou. Cena (jakožto šperku) je asi 150 zlatých.

Jdi za hlasem svého srdce - jeskyně DrD
Autor : Jiří Mlnařík (kudůk theurg Agupi)
Editor: Martin Kučera
Grafická úprava: Martin Kučera



© 1995 by Jiří Mlnařík
© 1995 by Dech draka

blesky všech barev, či že se z knihovny plné magických knih naučí jen jedno jediné kouzlo, je poněkud naivní.

Rovněž druhá povídka, která vyhrála soutěž *Vážení psavci všeho druhu*, je na hlavu postavená. Barbar během týdne dohoní rychle jedoucího koně, přestože ho málem sežral medvěd, umí veškerá nemagická povolání na světě včetně hajzlbáby, nakonec se zcela samozřejmě probere z magicky vyvolané hypnózy (z které se neprobraly stovky lidí předtím) jenom proto, že metr vedle něj dva lykantropové žerou mírně vyšinutého šlechtice, či snad proto, že má na krku tajemný magický amulet, který mu tluče do prsou jako kovář na kovadlinu. Stálo by za to říci, že amulet ho třískal už asi dvě hodiny před omámením. Také švihání bičem a la Indiana Jones je velmi působivé. Nebo bychom měli zmínit skutečnost, že barbar párkrát mávne kyjem a už ho umí ovládat jako zkušený kroll válečník? A nepovídejte mi nic o tom, že je to jeho dávný zvyk - naši předci před miliony let také žili v jeskyních a tesali si zbraně, a řekněte mi - kdo by dnes dokázal zabít pěstním klínem medvěda, aniž by vedle něj stál strýc s kulometem?

Velmi pěkné také je, že *Dech draka*, který měl vyjít v únoru, vyšel o dva měsíce později [jen o měsíc a důvod byl v následujícím čísle vysvětlen] a informoval o akcích konajících se již v březnu. Má to snad znamenat, že v roce 2015, kdy vyjde *Dech draka* 4/1997, se dozvíme o vynálezu ruchadla?

Na recenze se raději ani nedívejte. Srovnávání a informace o gameboocích stejně nemají žádnou cenu, neboť vše, co je v článcích napsáno, opsali vydavatelé časopisu z předsádek knih. A navíc v nich nasekali hromadu pravopisných chyb. [Celá předcházející část recenze byla celkem v pořádku, ale tento odstavec je naprosto nepravdivý - své články rozhodně neopisuji z předsádek knih a pravopisné chyby nedělám.]

Velmi odpudivé kreatury ze středu časopisu jsou pravděpodobně obrázky nestvůr z AD&D nebo hry Might & Magic.

P.S.: Nahlédněte na závěrečnou anketu a ohodnoťte autorům navíc přední a zadní stránku, fonty písma a kvalitu papíru. Na to si ovšem budete muset přidělat do stupnice záporné hodnoty.

Je mi samozřejmě jasné, že vy asi máte k vydávání časopisu horší podmínky než redaktoři *Nemesis*. [Těší nás, že si to uvědomuješ.]

Cyril Brom, AH, Praha

{Vidíte, jak by klidně mohla vypadat recenze na Dech draka 1/95, kdybych potlačil veškeré podle mne dobré články a upozornil na všechny podle mne chyby a navíc vše nadsadil? [To je právě kámen úrazu - já ve svých recenzích nenadsazuji; uvádím pravdivá fakta.] *- pokud se z neznámých důvodů rozhodnete tento článek otisknout, pak ho otiskněte celý, nikoli jen poslední část, to by bylo velmi nepěkné* [toto přání, jak vidno, plníme]*}*

reagoval Martin Kučera

Dech draka *vám nabízí*

Protože výše poštovného a jiných poplatků není zrovna zanedbatelná, rozhodli jsme se (jako ostatně i jiná nakladatelství) nabídnout vám možnost, jak ušetřit - pomocí čtenářského konta. Co to pro vás bude znamenat? Objednáte-li si něco z naší produkce, budeme vám sice k ceně připočítávat poštovné, ale z ceny zboží vám poskytneme slevu 20%. Takže při objednávce v hodnotě 50 Kč vám sleva pokryje poštovné, při vyšší hodnotě objednávky ještě ušetříte.

A jak si čtenářské konto založit? Pošlete minimálně 100 Kč na náš účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. (Technická poznámka: na některých poštách se stále odmítají smířit s tím, že účet je jednoznačně identifikován svým číslem, a tvrdohlavě vyžadují jeho název - účty u Banky Haná ovšem názvy nemají!) Pak už stačí jen tehdy, když budete mít zájem o něco z naší produkce (včetně předplatného Dechu draka), poslat objednávku na naši adresu, a do čtrnácti dnů (budete-li mít na kontě dostatečnou částku) obdržíte požadovanou zásilku. S ní vám zašleme i informaci o nové výši vašeho konta.

Co si tedy u nás v současné době můžete objednat?

Dech draka 1-6/1994 jedno číslo 17 Kč, celý ročník 90 Kč
- máme na skladě poslední zbytky, přednost mají objednávky celého ročníku

Dech draka - ročník 1995 jedno číslo 22 Kč

Síla oceli 43 Kč
- fantasy hra pro 2 hráče

Zelekova dobrodružství - Zlodhův hrad 49 Kč
- první díl série gamebooků

Hexový papír A3 2 Kč
- oboustranný, dvě velikosti hexů

Naše nabídka se samozřejmě bude dále rozšiřovat a my vás o všech novinkách budeme na stránkách Dechu draka včas informovat.

Pakliže nemáte zájem založit si čtenářské konto a přesto si u nás chcete něco objednat, samozřejmě můžete. K celkové hodnotě vaší objednávky přičtěte 10 Kč poštovné a výslednou částku poukažte na náš účet. Zde ovšem musíte počítat s větším zdržením, protože mezi odesláním peněz a jejich připsáním na náš účet může uplynout i několik týdnů.

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Ahoj všichni. Minule jsme se zamýšleli nad tím, co má být v pravidlech veřejné a co tajné. Nyní se zaměřme na celkovou stavbu a strukturu pravidel. Mně dosud známá pravidla jsem roztřídil podle struktury do čtyř typů:

1) Pravidla kompaktní

Tento druh pravidel uvádím na prvním místě ne proto, že by byl nejpoužívanější, ale protože je nejjednodušší. U profesionálně vydávaných RPG her se s ním sice příliš často nesetkáme, zato jej však používala většina u nás amatérsky tvořených her, které jsem viděl (většinou nedokončených). Charakteristika tohoto typu je stručná - všechno najednou. Nemám teď na mysli část pro hráče a část pro Gamemastera, ty bývají odděleny téměř vždy, jde o celkovou koncepci - hráč dostane vše, co potřebuje znát, v jednom delším textu, Gamemaster ve druhém a všechno ostatní již závisí na nich. Proč většinou není tento způsob používaný u her, které ve světě vycházejí, budeme moci posoudit po srovnání s ostatními typy, jeden důvod je však zřejmý již nyní - pravidla pořádné RPG bývají příliš rozsáhlá, než aby se dala prodávat všechna najednou.

2) Pravidla návazná

Tak tento typ nemusím u nás příliš představovat - na vyjití málokterého titulu čeká netrpělivě tolik lidí, jako na DrD pro experty. V této struktuře jsou kompaktní pravidla z minulého bodu rozdělena na části podle toho, v jakém pořadí se s nimi budou hráči a Gamemaster setkávat. Toto dělení závisí jednak na růstu úrovní postav hráčů, jednak na zvyšování úrovně hráčů samotných. Proto jsou ve druhém díle pravidel DrD nejen pravidla pro 6. až 15. úrovně postav, ale i složitější obecná pravidla, která by začínající hráči těžko využili. S dalšími díly se tedy mění celková kvalita hry - první pravidla DrD vedou hráče ke klasickému "vytloukání jeskyň", další pravidla k větším tažením ve volné přírodě, třetí snad hráčům nabídnou rozsáhlé ekonomické a strategické problémy celých království a říší. Tento typ má dva zásadní rysy, které se v podmínkách českých zemí obzvláště projevují:

- je vhodný především pro začínající hráče, které nejprve seznámí se základními, nejdůležitějšími pravidly, a teprve časem s dalšími složitějšími pravidly. To může vadit zkušeným hráčům, kteří pak podle prvního dílu mohou považovat hru za jednoduchou a nezralou. Je celkem přirozeným jevem, že hráč, který jednou ovládl složitější pravidla, pak na jednodušší systém shlíží trochu pohrdavě (vezměme jako příklad poměrně chladné přijetí jednodušší hry Pán prstenů většinou hráčů DrD). Jenže kolik bylo u nás v době vydání DrD zkušených hráčů RPG?

- je možno vymýšlet a vydávat je postupně. Jen díky tomu vyšlo u nás DrD tak rychle po revoluci. Při jeho vydávání měli autoři jen mlhavou představu, co přesně budou obsahovat další díly pravidel. Pro vydání každého dalšího dílu mohou využívat zkušeností s díly předchozími. Zkrátka sestavení základních pravidel RPG je záležitost pár týdnů až měsíců, sestavení celé rozsáhlé hry pak trvá měsíce až roky. Celé to však sebou nese i značnou nevýhodu, která je na příkladě DrD také patrná. To, že autoři v době vzniku prvního dílu ještě zdaleka nevěděli, jaká budou pravidla v dalším dílu, pak způsobuje nesrovnalosti a nekompatibilitu mezi oběma díly a dokonce to omezuje možnosti dalších dílů - jsou věci, které by dnes autoři řešili jinak, ale musí navazovat na předchozí díly a použít pravidla, která již ani podle jejich mínění nejsou nejlepší. Důsledekem snahy vypořádat se s tímto problémem je u DrD velké množství verzí. Celkově se však dá říci, že v našich podmínkách zvolili tvůrci DrD vzhledem ke svým možnostem a situaci ideální přístup ke struktuře pravidel.

3) Pravidla s modulární strukturou

Pravidla mohou sestávat z jednotlivých modulů, tematických částí. Moduly bývají zaměřeny na jednotlivé oblasti hry - na magii, na psychické schopnosti, na boj, na magické předměty nebo třeba na bitvy velkých armád, na hrady, na ekonomiku. Do značné míry je takto strukturováno například AD&D. Základní pravidla mají v podstatě kompaktní podobu (sestávají z příručky pro hráče a pro Gamemastera) a je k nim možno dokoupit obrovské množství nejrůznějších doplňků - bestiáře, příručky pro jednotlivá povolání, atd. Výhodu tohoto systému nemusím snad zdůrazňovat - je jí především obrovský rozsah, kterého tak mohou pravidla nabýt. V kompaktních pravidlech není možno věnovat například magickým předmětům příliš mnoho místa, neboť by to neúměrně zvětšilo jejich objem. Je však možno vydat speciální příručku zabývající se pouze magickými předměty. Hráči si tak pomocí toho, které příručky si zakoupí a používají, vlastně určují, na které oblasti hry se více zaměří.

Velkým problémem však zůstává stálé zachovávání kompatibility mezi jednotlivými moduly. Jestliže základní pravidla předepisují například nějaký systém magie, pak tomuto systému nesmí odporovat ani všechny ostatní moduly. Tedy jakkoliv mohou být světy takové hry navenek různé, vnitřně jsou do značné míry stejné. Většinou totiž není možno používat dvě alternativy modulů pro jednu věc (např. dva různé systémy magie), protože tato pravidla musí být kompatibilní zároveň se všemi ostatními moduly. Takže pokud by například nějaká nestvůra z bestiáře využívala magie, pak by byl tento bestiář použitelný jen s tím modulem magie, který při jeho sestavování tvůrci použili. Jinak by musely vznikat celé skupiny modulů, které se používají najednou - a to už v podstatě přecházíme k dalšímu typu struktury pravidel.

4) Pravidla s hierarchickou strukturou

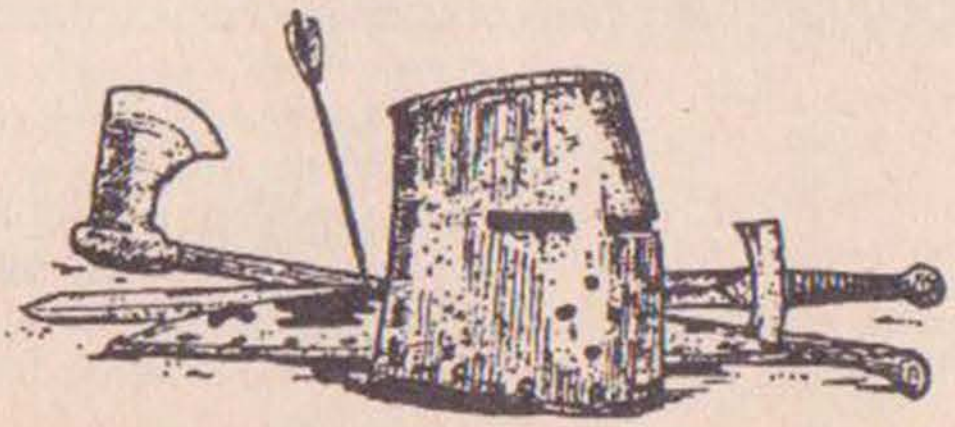
Jedná se o zvláštní formu spojující některé vlastnosti modulární a návazné struktury. Pravidla sestávají z více modulů, mezi kterými jsou definovány jasné vztahy návaznosti. Je tedy určeno, který modul je závislý na kterém, přičemž

tento vztah bývá většinou jednosměrný (tedy vyšší modul je závislý na nižším, ale nikoliv naopak). Díky této struktuře může hra získat nesmírnou variabilitu. Moduly totiž tvoří jakýsi rozvětvený strom - kmen, to jsou základní pravidla, a jednotlivé větve a na ně navazující tenčí větvičky jsou další moduly. Mohu tedy bez nesnází změnit konce jednotlivých větviček, neboť vím, že na těchto modulech již nejsou žádné jiné závislé. Pokud budu chtít změnit nějakou silnější větev, musím zároveň vytvořit i nové tenké větvičky, které na ni navazují, nemusím však měnit větve ještě silnější, které jsou pod ní nebo dokonce celý kmen.

Příkladem takové hry jsou například GURPS a do jisté míry se tyto prvky projevují i v AD&D. V prvně jmenované hře existují základní rozsáhlá a velice obecná pravidla, na které navazují různé moduly - fantasy, hororové, sci-fi ... K AD&D je zase možno dokoupit například popis nějakého města či království a pak řadu dobrodružství, která se v něm mohou odehrávat. To již není čistě modulární, ale hierarchický přístup. Každý takový modul dobrodružství je totiž již závislý na konkrétním modulu popisu prostředí, prostředí však není závislé na konkrétním dobrodružství. Výhody hierarchického systému jsou značné - kromě již zmíněné variability má všechny výhody modulární a některé výhody návazné struktury. Nevýhodou oproti návaznému systému je skutečnost, že ke hře většinou nestačí jedna pravidla, ale nějaká posloupnost na sebe navazujících modulů.

Pokusil jsem se o objektivní setřídění druhů struktury pravidel, se kterými jsem se setkal. Pokud víte o něčem, co výrazně vybočuje z uvedených rámců, napište mi, rád se o tom v některém z dalších pokračování zmíním. Na závěr snad jen můj subjektivní názor, který ze způsobů je podle mne nejlepší. Pro začátečnické hry je patrně ideální návazná struktura později doplněná moduly a volně přecházející ve strukturu modulární nebo hierarchickou. Pro hry pro náročnější a zkušenější hráče jednoznačně preferuji strukturu hierarchickou. Běžnému hráči totiž většinou stačí znát do podrobností základní pravidla, kmen stromu. A tato znalost mu dává možnost hrát větší množství velice různých her. Základní pravidla se nemění, nemusí se je znovu učit, ale svět může vypadat zcela jinak - od historicky věrných světů přes fantasy světy, horory, sci-fi, světy akčních filmů až třeba po Divoký Západ nebo současnost. A stejně tak se mohou (na základě další vrstvy modulů) lišit jednotlivé fantasy světy atd.

pokračování příště



**VŠE ZAČALO V TEMNÉ PRÁZDNOTĚ.
OSVOBODILI JSME SE OD PEKLA, KTERÉ JSME VYTVOŘILI NA ZEMI, ALE I SVOBODA MÁ SVOU CENU.
SLABÍ A CHUDÍ SE STALI OBĚTMI KORPORACÍ, KTERÉ VLÁDLY SLUNEČNÍ SOUSTAVĚ.
HNÁNY SVOU CHTIVOSTÍ SI TYTO KORPORACE ČINILY NÁROK NA DESÁTOU PLANETU A PROBUDILY SPÍCÍ PŘÍŠERU - KÉŽ JE JEJÍ JMÉNO NAVŽDY ZAVRŽENO.**

**TAK NA NÁS SESTOUPILA ČERNÁ LEGIE A S ŘEVEM NÁM SNESLA SMRT A ZKÁZU.
NYNÍ JE ČAS PŘEMOCI SVŮJ STRACH A POSTAVIT SE VLNĚ PŘÍLIVU ČERNÉ SYMETRIE. NYNÍ JE ČAS PRO HRDINY.**

Vítá Vás DOOMTROOPER™! Právě vstupujete do vzdálené budoucnosti, ve které odporné hordy Černé Legie vyhrožují zpustošením slávy lidstva. DOOMTROOPER™ je karetní hra odlišná od všech karetních her, které jste kdy hráli. Mezi množstvím použitelných karet naleznete mocné hrdiny a hrozné bídáky, smrtonosné zbraně a magická kouzla, zoufalé mise i lstivé intriky. Potenciál je nekonečný, protože možnosti jsou nekonečné! DOOMTROOPER™ je hra divokých bojů v prostředí MUTANT CHRONICLES. Mutant Chronicles vypráví pověst o zápase lidstva proti silám Černé Legie. Každý hráč je členem ZÁVOJE, což je mocná, tajná organizace uvnitř Kartelu, určená, alespoň teoreticky, k udržení rovnováhy sil ve sluneční Soustavě. Ve skutečnosti se však tato teorie hroutí, protože se každý hráč snaží uchvátit veškerou moc.

DOOMTROOPER™ je první sbíratelná karetní hra v češtině. To jistě udělá radost těm, kteří by si rádi zahráli Magic, ale neumí anglicky. DOOMTROOPER™ se objeví na začátku července, tedy právě včas - začínají přece prázdniny. A stejně jako ostatní hry dodávané firmou Blackfire Games s.r.o. najdete hru DOOMTROOPER™ ve vašich oblíbených F&SF knihkupectvích.

™Doomtrooper, Mutant Chronicles
jsou registrované obchodní značky firmy Target Games AB.
Česká verze © Blacfire Games s.r.o., 1995

Blackfire Games s.r.o.
Panuškova 7, 140 00 Praha 4
Tel/Fax: 02/692 05 74

Lavondyss

Lavondyss je místo v samém centru Ryhopského lesa, lesa mytág. Lavondyss je cíl pouti mytág, střed prastarého hvozdu, ve kterém se soustřeďuje veškerá jeho moc. Lavondyss je jméno magické knihy o putování a hloubení. Robert Holdstock nás znovu zve do lesa mytág, ve kterém ožívají mýty a představy vtesané v našem podvědomí. Zpočátku je můžeme vidět na kraji zorného pole. Jsou-li živena naším podvědomím, zhmotňují se a přestávají být vázány pouty lesa.

Kdo vstoupí do lesa mytág, stane se sám součástí mýtu. Každý nosí svá mytága v sobě. Ryhopský les a kniha Roberta Holdstocka je dokáže uvolnit a zhmotnit. Otevřete první stránku a vejdete dovnitř. Přišpendlí vás k židli. Zpočátku se zdá všechno jednoduché: je třeba dojít do Lavondyss, do samého středu, odkud vede cesta ven. Nenechte se však mýlit: to je jen povrch věci. Nasaďte si dřevěnou masku, která vám ukáže část pravé podstaty. Obrazy bude čerpat z vás a vás zasadí doprostřed nich. A na samém okraji zorného pole se cosi mihne. Část příběhu, staršího deset tisíc let, jenž je vepsán v genech a předáván s mateřským mlékem.

Dívka Tallis je sestra Harryho Keetona, který odešel do lesa mytág a nikdy nevyšel ven. Od mládí je nadána velkou mocí obraznosti. Vytváří vlastní mytága a dokáže s nimi komunikovat. Osvojuje si magické znalosti a proniká do hloubky mýtů. Soustřeďuje svoji moc do dřevěných masek. Jednou se vydá do lesa. Bude potřebovat mnoho sil, má-li najít svého bratra.

Lavondyss je v pořadí druhou knihou čerpající z motivu Ryhopského lesa. Je to zpráva, že pramen nevysychá: naopak, sílí. Tallis proniká mnohem hlouběji do podstaty lesa. Je rajathukem, šamanem. Je klíčem k příběhům, jejichž smělost a obraznost dosahuje nebývalých výšin. Jako by se změnil i les sám: mytága jsou mnohem častější a smělejší, než jak se jevila Stevenovi v první knize cyklu. A zatímco Steven soupeřil se svým bratrem, Tallis zápasí s lesem samotným a zároveň sama se sebou. Tam v Lavondyss, kde Steven dosáhl vytouženého cíle, Tallis konečně lesu podléhá a sama se stává jeho součástí a středem.

Mistrovský styl a vizuální síla obrazů knihy osloví samotné podvědomí čtenáře. Není to jen velkolepé dobrodružství, je to zároveň prastaré nebezpečí, které se probouzí zpod chatrných nánosů civilizace. Nejlepší pasáže Lavondyss dosahují až horrorovych účinků. Les není hrozivý sám o sobě: nejhroznější jsou mytága, to, co si ve svem podvědomí nosí každý z nás. Dědictví prastarých strachů a zážitků tak hrozivých, že se vryly do samé podstaty člověka. Hloubení je průnik do nitra lesa, zároveň je to ponor dovnitř do sebe, svého podvědomí, svých strachů a zděděných příběhů.

Je těžké odpoutat se od sdělených prožitků a podívat se na Lavondyss kritickýma očima. Zřejmá je především spřízněnost s Hitchcockem: v pasážích o zemi Ptačího ducha nelze nevzpomenout jeho Ptáků. Nejlepší srovnávací materiál je samozřejmě Les mytág. Jak jsem napsal, Lavondyss je mnohem složitější čtení. Bylo pro mě těžší ztotožnit se s tajuplnou čarodějkou Tallis, než s pozorovatelem Stevenem. Napovídá to i ústup od ich-formy vyprávění. V Lavondyss jsem si mnohem hlouběji prožil bezvýchodnost, podřízenost mýtu: Steven se stal součástí mýtu, který byl pro něj příznivý. Naopak Tallis je od počátku předurčena k roli truchlící sestry tří bratrů a zároveň svědkyně smrtí svého milého Scathacha. Přes svoji velkou moc a spříznění s lesem roli v mýtu neuteče: jediným dosažitelným cílem je poznání a prožití mýtu.

Skvěle je zde vystavěn příběh Wynne-Jonese, jenž na konci života dosahuje smíření se svou rolí v mýtu a po smrti zustává naživu ve svých mytágách (zejména v Tigovi).

Stylisticky kniha vyniká rozmanitostí a bohatstvím jazyka, který Petr Kotrle dokázal v překladu mistrovsky zachovat. Je třeba připomenout preciznost a ucelenost: Lavondyss je skutečně svébytným pokračováním Lesa mytág. Není to pokus o zopakování ani to není o uplně jiném lese. Lavondyss je sugestivnost sama. Jedinou její chybou je snad její největší přednost: bezvýchodnost příběhu a Holdstockova poctivost nespokojit se s laciným řešením. Nemám moc rád příběhy se smutným koncem. A ačkoliv konec Lavondyss není vyloženě smutný, z Lesa mytág jsem si odnesl pocit pozitivního naplnění příběhu, který se zde nedostavil.

Co napsat na závěr. Lavondyss je skvostná kniha. Pro milovníky fantasy je její četba povinností. Nakladatelství Polaris se opět trefilo do černého. Blahopřeji.

Robert Holdstock: Lavondyss. Přel. Petr Kotrle, obálka a ilustrace Zdeňka Bouška. Frenštát p. R., Polaris 1995. 408 s. 89 Kč.

Marc

Macbeth po zeměplošsku

Ano, čtete správně. V *Soudných sestrách*, dalším dílu ságy o Zeměploše, se Terry Pratchett inspiroval známou Shakespearovou tragédií a roztočil před námi další kolotoč bláznivých nápadů. Klasickou předlohu přepracoval vskutku mistrovsky a přitom se jí nenechal svázat. Příběh, ve kterém se tři čarodějnice (v čele s Bábi Zlopočasnou) snaží dosadit na trůn syna zavražděného krále Verence (což je opravdu zapeklitý oříšek, neboť onomu dítěti byly v době otcovy smrti přibližně dva roky), je jako obvykle prošpikován množstvím vtípků, slovních hříček a situací, při nichž čtenáři vyhrknou z očí slzy (smíchu).

Nechybí samozřejmě další plejáda skvěle zpracovaných postav. Mrtvý král, který se vyrovnává s tím, že je duchem, trpaslík, jenž místo kopání rudy píše divadelní hry, královský šašek, v němž touha být úplně něčím jiným zápasí se smyslem pro povinnost ("Jak nás to učili o tom chlebu? Když ti někdo dá chleba, musíš výt jako vlk? Ne, ale tak nějak."). Je tu i starý známý Smrť, jehož výstup na divadelní scéně je vskutku nezapomenutelný. A hlavně trojlístek čarodějnic. Bábi Zlopočasná, kterou zkušenost naučila, že někdy je jehlice do klobouku lepší než magie (což ovšem neznamená, že by magii ovládala špatně), Stařenka Oggová, názorný příklad rozdílu mezi mágy (kteří žijí v celibátu) a čarodějnicemi, a mladá Magráta, jejíž znalosti magie, získané převážně z knih, jsou neustále konfrontovány s letitými životními zkušenostmi jejích kolegyň. Nahlédneme pod pokličku jejich kotle, poznáme vyvolávání démonů v praxi, budeme svědky historické události - prvního zaznamenaného doplňování paliva mezi košťaty za letu. Zkrátka uvidíme život čarodějnic zblízka.

Na své si přijdou i milovníci Ankh-Morporku, té perly zeměplošských měst. Opět se dozví něco nového z jeho historie i současnosti a doplní si znalosti o místních hospodách. Talpress navíc slibuje, že v dohledné době vydá Městský plán Ankh-Morporku, na kterém budeme moci sledovat dobrodružství svých oblíbených hrdinů. Máme se tedy na co těšit. Nejen na mapu, ale samozřejmě i na další příběhy ze Zeměplochy.

Terry Pratchett: Soudné sestry. Přel. Jan Kantůrek. Obálka Josh Kirby. Praha, Talpress 1995. 336 s. 89 Kč.

-mk-

Zrození humoru aneb Další pěkná sranda

Jak si jistě pravidelní čtenáři Dechu draka všimli, v prvním letošním čísle vyšla recenze na útlou knížečku s nevýraznou obálkou, ale zato s vynikajícím obsahem. Jmenovala se Další prima mýtus a určitě oslovila naprostou většinu fanoušků dobře napsaných humorných fantasy knížek. Netrvalo to ani tak dlouho - v porovnání s jinými vydavatelstvími - a dočkali jsme se dalšího dílu. Ten se jmenuje Zrození mýtu a je třeba říci, že se od prvního dílu poněkud liší.

Děj se začíná odvíjet ve chvíli, kdy se náš starý známý čarodějnický učeň Skeeve probouzí nadměrným hlukem. Nejedná se o žádnou živelnou katastrofu, i když hrajícího si jednorožce s drakem nejspíš za živelné pohromy považovat lze. Hluk bohužel vzbudí i kocovinu vyspávajícího démona Aahze, který ale nemá čas na přílišné nadávání.

Ke staré hospodě, která naší dvojici, patří, se totiž blíží host. A ne jen tak ledajaký. Jedná se o královského posla, kerý nabízí Skeevemu místo dvorního čaroděje u jeho pána. Aahz se rozhodne (protože je to ve skutečnosti on, kdo v této dvojici rozhoduje), že Skeeve nabídku přijme, a tak se naši dva přátelé vydají kouzlit pro potřeby královského dvora.

Jenže ono není opravdu všechno zlato, co se třpytí, a místo poflakování se po královském hradu čeká Skeeva s Aahzem bitva proti celé velké severní armádě. A musí bojovat sami dva...

Tohle superdílko se od svého předchůdce přece jenom liší. V ději není zakomponováno tolik "kameňáků" jako v jedničce a děj samotný je poněkud přímočařejší. To však vůbec nevadí protože Asprin opět ukázal, že se dobrá humorná fantasy dá napsat i s nepříliš originálním tématem. A navíc - celé se to dá vnímat i jako velice dobrá parodie na Morressyho Kedrigerna. Jediné, co mi trošku vadí, je několik míst v textu, kde autor trochu šroubovaně vysvětluje události pocházející z prvního dílu. Ale má to i své plus - člověk si oživí některé zmíněné události (ona totiž ta pauza mez prvním a druhým dílem zase tak malá nebyla).

Každou kapitolu opět uvádí různé smyšlené citáty a opět je většina z nich trefou do černého. Nejvíce mi v paměti utkvěl ten od hraběte Monte Crista: "Jak bych mohl zapomenout na své staré přátele!" Je jenom škoda, že některé citáty narážejí na události či knihy, které náš čtenář zatím nezná (doufám, že to u většiny z vás není již citovaný hrabě Monte Cristo).

Další dílo jest dokonáno a nám nezbývá nic jiného než se těšit na další díl této čím dál tím skvělejší x-logie.

Robert Asprin: Zrození mýtu aneb Další pěkná šlamastyka. Přel. Pavel Vohlídka, obálka Peter Andrew Jones. Perseus, Plzeň 1995. 59 Kč.

Robert Pilch

Opět na Gramarye

Počkali jsme si sotva dva měsíce a můžeme se začíst do dalších dobrodružství Roda Gallowglasse, agenta SPORTu a čaroděje sobě navzdory. Z poklidného rodinného života (ne tak docela, protože jeho synek Magnus zdědil čarodějnické vlohy měrou vrchovatou a již jako devítiměsíční robě působí svým rodíčům nemalé starosti - potřebují snad jiné děti postýlku s víkem?) jej vyruší příjezd krále. Říše potřebuje jeho pomoc, neb se objevili divocí nájezdníci z moře a plení pobřežní vesnice. Za normálních okolností by si s nimi vojsko poradilo, jenže... Ale to už si přečtěte sami.

Abychom se nemuseli vracet k předchozí knize, nabízí se nám v prologu její stručný obsah podaný jako citát z Chilldovy Kroniky panování Tuana a Kateřiny. S jejími úryvky se v příběhu setkáme ještě několikrát - a hlavně s jejím autorem, bratrem Chilldem, mnichem, ošetřovatelem a zapáleným kronikářem, který ani netuší, jaké v něm dřímou schopnosti. Čekají na nás i další sympatické postavy - neandrtálec Yorick (jeho první rozhovor s Rodem je opravdu lahůdka), stará čarodějnice Zuřivá Agáta či její "nenarozený syn" Harold. Planeta Gramarye je znovu ohrožena a všichni se musí spojit k její záchraně. Neznamená to však, že by se Stasheff opakoval - naopak, o nové nápady zde není nouze a humor také nechybí. Máme před sebou zkrátka další porci příjemného čtení, která si neklade za cíl o moc více, než čtenáře pobavit, ale tohoto úkolu se zhostila velice dobře. A není na škodu se k této knize po čase vrátit - určitě budete překvapeni něčím, co vám při prvním čtení uniklo.

Překlad Petra Cahy je tradičně dobrý (ke skvěle přeloženým zkratkám SPORT, DDT a PAST přibyla další - DOPAL), obálka Zdeňky Bouškové pěkná a ladící s obsahem (a kolik knih má obrázek i na zadní straně?). Jen tak dál.

Christopher Stasheff: Vzkříšení krále Skřeta. Přel. Petr Caha. Obálka Zdeňka Boušková. Frenštát p. R., Polaris 1995. 256 s. 76 Kč.

-mk-

Myslí to vážně?

Původně jsem se zařekl, že již nebudu psát recenze na další Nemesis, číslo 6/95 mě však přimělo učinit výjimku. Důvody jsou dva - prvním, pro vás čtenáře bezpochyby zajímavějším, je skutečnost, že uprostřed čísla naleznete jeskyni pro DrD, zde nazývanou Dobrodružství RPG. To je již samo o sobě velice neobvyklé - představte si, že byste něco podobného našli v IKARII. Budiž, řekl jsem si, Nemesis se stává hybridem, kde bude od všeho něco, ale třeba na tom část čtenářů vydělá. Poté, co jsem si však toto dobrodružství prostudoval, musel jsem svůj názor poopravit. Prodělají na tom všichni, protože místo, které zabírá, by se jistě dalo vyplnit mnohem lépe.

O co tedy vlastně jde? Dobrodružství se nazývá Loupežnický hrad a úkol družiny je prostý - zlikvidovat náčelníka tlupy banditů. Námět jako takový ujde, ale to zpracování... Z osmi stran pět zabírají mapky hradu, více než jednu jejich popis a zbytek, něco přes půl stránky, zbývá na vlastní dobrodružství (pokud vám v tomto výčtu jedna stránka schází, věřte, že se jedná o stránku titulní s obrázkem a několika řádky textu). Přesněji řečeno jeho úvod, poněvadž končí vstupem družiny do hradu, a dál, milý PJ, poraď si jak umíš. I to bych ještě pochopil, koneckonců dát dohromady scénář chování loupežnické bandy cca na týden dopředu by nemuselo být až tak složité. Za největší a neodpustitelný nedostatek celého dobrodružství považuji to, že pokud družina nezvolí tu jednu jedinou "správnou" strategii, nemá podle tvůrce nárok přežít - jeho důvody pro tento názor jsou navíc dosti chabé. Proto mi také citelně schází informace, pro jakou družinu (přibližný počet a úroveň postav) je jeskyně určena - předpoklad, že by se například kouzelník na 5. úrovni nedokázal dostat z vězeňské kobky lupičů, kteří o magii nic nevědí, je mírně řečeno naivní.

Perlou sama o sobě je také architektura hradu. V pravidlech DrD je jako příklad uvedeno, že by neměly vést dveře z konírny do kuchyně. Zde ovšem nevedou ani z kuchyně do jídelny - chce-li kuchař donést mužstvu jídlo, musí vyjít jedno patro po točitých schodech nahoru, projít hlavním sálem, přejít nádvoří do jedné ze strážních věží, sejít dvě patra dolů a projít skrz další čtyři místnosti, než se dostane tam, kam potřebuje. Svérázné jsou také autorovy

představy o životním prostoru - do stáje 5x15 sáhů chce umístit 20-25 koní, aniž by ho napadlo, že se budou cítit jako sardinky. A v komůrce 2x3 sáhy bude i nenáročnému krollovi poněkud těsno. Nechci zavrhovat celý hrad - má většinu toho, co by správný hrad mít měl, a některé nápady (např. hradní příkopy) se mi docela líbí - mnohé by však potřebovalo dotáhnout.

Shrnuto jednou větou - pokud takto má vypadat "propracované dobrodružství", jak je uvedeno na konci, bylo by skutečně lepší otisknout místo něj nějakou povídku.

Zmínil jsem se o dvou důvodech pro tuto recenzi. Druhým z nich, který se dotkl nás osobně, je úvodník, kde se mj. praví "*... jsme chtěli dělat něco, co tu ještě nebylo - fantasy časopis, který se bude zabývat i hrami a vším, co s fantasy souvisí. Byli jsme první ...*" Redaktoři Nemesis se zřejmě rozhodli ignorovat okolní svět a neberou na vědomí, že Dech draka začal vycházet již na jaře 1994. To, že nemá náklad srovnatelný s Nemesis, nic neznamená - nebo snad existuje nějaká směrnice určující, kolik výtisků musí periodikum mít, aby se mohlo nazývat časopisem? Jsme registrováni na Ministerstvu kultury a posíláme příslušným státním institucím povinné výtisky - stačí to jako důkaz existence? Poslední věty úvodníku zní: "Fanoušek je ten, kdo konzumuje a fandí, ostatní jsou profesionálové a musí bojovat. Za sebe - a pro čtenáře." Souhlasíme - a bojujeme.

-mk-

Podzemí plné pastí

Baron Sukumvit přišel na velice chytrý plán, jak svému městu Fang zajistit prosperitu - vybudoval v nitru hory labyrint, rozmístil do něj nástrahy a nestvůry a začal každoročně pořádat Zápas mistrů - odměnu 10 000 zlatých obdrží ten, kdo labyrintem projde. Zatím se to nikomu nepodařilo, přesto se však vždy najde několik odvážlivců, kteří chtějí zkusit štěstí - a spousta lidí, kteří se v tu dobu do Fangu sjíždějí zvědavi, jak to tentokrát dopadne. Chceš vědět, jak by sis vedl na místě hrdiny, který se do labyrintu vydá? Pak na tebe čeká další kniha ze série Fighting Fantasy - Labyrint smrti. Kromě "přirozených" nebezpečí číhajících v podzemí tě čeká i střet s tvými konkurenty, neboť vítězem může být jen jeden a každé spojenectví dříve či později skončí. A i když vyjdeš vítězně ze všech soubojů, pokud nebudeš používat i hlavu, skončí tvá cesta neúspěchem.

Z hlediska stavby dobrodružství téměř nemám, co bych mu vytkl. Snad jen ta jednosměrnost (mé oblíbené téma) je zde poněkud na závadu - co je mi platné, že se dovím, jaké předměty potřebuji k úspěchu, když se nemohu vrátit a pátrat po nich. Naopak rozmístění nestvůr, pastí a předmětů považuji za velice zdařilé - každý předmět má svůj účel, s nestvůrami se sice dá bojovat, ale mnohdy se lze souboji vyhnout použitím patřičné věci či informace. Baron není zas takový kruťas - celé bludiště pojal jako jednu velkou sérii zkoušek těla i ducha (pravda, neúspěch v některé z nich je většinou po zásluze odměněn smrtí) a přidal do něj i nějaké nápovědy a pomůcky. Nudit se rozhodně nebudete a i když nakonec labyrintem projdete a stanete se vítězem Zápasu mistrů, nemusíte knihu definitivně odložit. Můžete třeba začít hledat způsob, jak projít podzemí s co nejmenšími "ztrátami na životech" - i to vám bude nějakou dobu trvat.

Ian Livingstone: Labyrint smrti. Přel. Zbyněk Dach. Obálka Ian McCaig. Perseus, Plzeň 1995.

-mk-

Smrt tyranovi!

Již vás omrzelo chodit podzemním labyrintem? Vydejte se tedy do přírody; na ostrov, kde desítky otroků úpí pod tyranií ještěřího krále a jeho vojáků. Úkol je tedy jasný - osvobodit otroky a vyčistit ostrov od ještěřích mužů. A nenechte se ukolébat malebnou přírodou kolem. Je stejně krásná jako zrádná - jedovatými trny počínaje a dravou zvěří konče. Překonáš-li její nástrahy, dostaneš se až ke zlatému dolu a po několika lítých bojích se můžeš postavit do čela skupiny otroků odhodlaných pomstít se svým věznitelům. To ale není tak jednoduché. Způsob, jak zabít ještěřího krále, zná jen šaman, a ten ho neprozradí každému - čeká tě tedy nejen hledání šamana, ale musíš také podstoupit několik zkoušek, abys dokázal, zda jsi hoden poznat jeho tajemství. Po návratu tě čeká závěrečný boj se služebníky ještěřího krále a nakonec i s králem samotným.

Tak tohle vše nabízí další Fighting Fantasy gamebook - Ostrov ještěřího krále. Jeho úroveň je oproti předchozím dvěma o něco nižší, ale stále u něj můžete dobře pobavit. Trochu mě znechutila smrt přítele Munga hned na začátku - když už ho autor s hrdinou poslal, mohl ho aspoň nechat naživu déle než tři body. Také logika tu a tam zaskřípe, naštěstí jen v maličkostech. Bloudění zlatým dolem - konečně po dlouhém době pasáž, kde se člověk může vrátit na místa, která už prošel. Ovšem na druhé straně tím vzniká dost velká systémová chyba, protože mi nic nebrání znovu a znovu tu nacházet předměty, tu přicházet o staminu. Z celého dobrodružství mám zkrátka pocit, že si Ian Livingstone potřeboval odpočinout po předchozích velmi vydařených gameboocích (Město zlodějů, Labyrint smrti) a moc práce si s ním nedal. Uvidíme, čím nás překvapí (snad příjemně) příště.

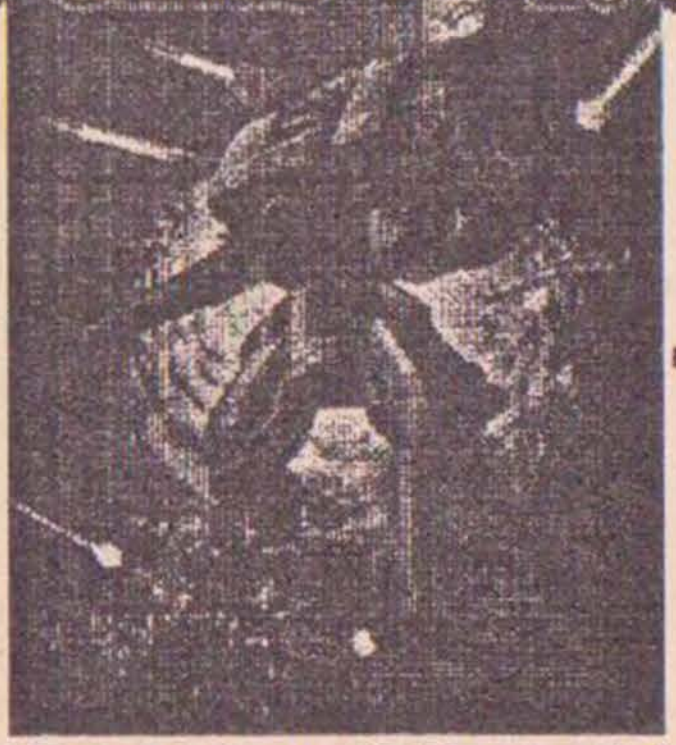
Ian Livingstone: Ostrov ještěřího krále. Plzeň, Perseus 1995, 55 Kč.

-mk-

Nakladatelství Altar uvádí novou strategickou hru

BATTLETECH

SOUBOJ OBRŮ V 31. STOLETÍ



V 31. STOLETÍ ZUŘÍ VE VNITŘNÍM VESMÍRU NEKONEČNÁ VÁLKA NÁSTUPNICKÝCH RODŮ O TITUL PRVNÍHO LORDA HVĚZDNÉ LIGY. ZBRANÍ TÉTO VÁLKY JE OBRNĚNÝ BITEVNÍ ROBOT: OBR

I TY SE MŮŽEŠ STÁT ELITNÍM BOJOVNÍKEM, PILOTEM NEJMOHUTNĚJŠÍHO A NEJDOKONALEJŠÍHO VÁLEČNÉHO STROJE, KTERÝ BYL KDY ZKONSTRUOVÁN!

V prodeji od 19. června ve specializovaných knihkupectvích

Příšerář

Rudovous (Telesien)

Životaschopnost:	4+2
Útočné číslo:	(+5 + 4/+2) = 9/+2 (sekyra) (+5 + 4 + zvl.) = 9 + zvl. (hák)
Obranné číslo:	5
Odolnost:	17
Velikost:	B
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	15/humanoid
Zranitelnost:	humanoid, ale G0, K0
Inteligence:	8
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	40/0
Zkušenost:	200

Výskyt a podoba: Rudovousové žijí v nehostinných oblastech zpravidla polárního charakteru. Jejich výskyt byl však zaznamenán i poměrně daleko od těchto oblastí, lze však říci, že nevyhledávají civilizované končiny.

Rudovousové svou stavbou těla nápadně připomínají trpaslíky, avšak jsou o něco statnější a vyšší. Od trpaslíků se liší ohnivě zrzavě zbarvenými vousy a vlasy. Nejnápadnějším rozdílem mezi nimi je pramínek bílého kouře, který rudovousům stoupá z každého ucha. Díky jejich podobnosti s trpaslíky se objevují názory, že se jedná o specifickou zmutovanou větev trpasličí rasy, tento dohad je však stále předmětem monstrologického zkoumání.

Boj: Rudovousové útočí velice srdnatě a odvážně, neb obstarání jakéhokoli masa je pro ně otázkou přežití. Útočí dvakrát v jednom kole, a to poněkud netradiční kombinací zbraní: první útok je veden sekerou, druhý pak zvláštní zbraní rudovousů - hákem. Je-li postava zasažena hákem, nepočítá se jí v dalších kolech do obranného čísla bonus za obratnost, neb držena hákem nemůže efektivně uhýbat. Rozhodne-li se však, že se i nadále bude snažit uhýbat, bonus za obratnost jí zůstává, ale v každém kole ztrácí automaticky 1-3 životy.

K těmto zbraním může rudovous navíc jednou za tři kola použít svou zvláštní schopnost - ohnivý dech. Tento dech má podobu dvousáhového plamene (past Obr - 9 - 2-7/4-14). Je-li postava, proti níž je tento dech užit, držena hákem, nehází si proti pasti a přichází automaticky o 4-14 životů.

Kouzla ohnivé a ledové povahy způsobují rudovousům pouze poloviční zranění.

Společenství: Rudovousové byli původně organizováni kmenově, avšak nedostatek potravy v polárních pustinách, který zavdal příčinu ke vzniku a rozšíření kanibalismu mezi rudovousy, vedl postupně k rozpadu tohoto kmenového společenství na vzájemně soupeřící rodiny. Tento kanibalismus je vystupňován do té míry, že narodí-li se v jednom roce v rudovousí rodině více než jedno dítě, je vybrán nejsilnější jedinec a ostatní jsou dle potřeby zkonzumováni ihned nebo vykrmováni pro pozdější užití.

Doupě rudovousů je zpravidla tvořeno jeskyněmi či slujemi vytesanými uměle v ledovci nebo ve skále. Toto doupě je zpravidla obýváno 1-6 muži a 1-3 ženami. Je 50% šance, že v doupěti budou 2-4 děti různého věku.

Příbytky rudovousů z nepolárních končin jsou různé povahy, lze však obecně říci, že dávají přednost příbytkům podzemním před povrchovými. Protože se v případě nepolárních rudovousů jedná o rudovouse z polárních krajů, kteří migrovali jinam, mají obdobné zvyklosti a návyky, které mohou být zmírněny v končinách s dostatkem potravy.

Pokud postavy potkají rudovousy v období, kdy jsou zásobeni potravou, případně nabídnou rudovousům za každého člena družiny jídlo alespoň na 3 týdny, nebudou rudovousy napadeni a tito budou spíše přátelští. V opačném případě bude družina rudovousy s jistotou napadena, zpravidla s využitím přetvářky a léček.

Lešij (Telesien)

Životaschopnost:	7
Útočné číslo:	(+4 + 5/+12) = 9/+12 (hůl)
Obranné číslo:	(+4 + 6) = 10
Odolnost:	21
Velikost:	A
Pohyblivost:	30/humanoid (v lese)
Zranitelnost:	humanoid
Inteligence:	14
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	0/0
Zkušenost:	1300

Popis a výskyt: Lešij, známý v některých končinách též jako "lesní muž" či "divous" je ochráncem lesa. Říká se, že v každém velkém hvozdu žije alespoň jeden lešij. Vypadá jako asi jeden sáh vysoký ztepilý mužík s velkou hlavou porostlou drsnými jako kořínky vypadajícími po pás sahajícími vlasy a vousy. Jeho kůže je šedohnědá a zvrásněná, podobná kůře a porostlá řídkými chlupy. Nápadným rysem lešije jsou jeho špičaté, chlupy porostlé uši zakončené velkými štětičkami srsti.

Boj a zvláštní schopnosti: Lešij nikdy neútočí bezdůvodně. Jakožto strážce lesa zakročí proti každému, kdo narušuje jeho klid. Trestá bezdůvodné a rozmařilé halekání v lese, bezuzdné vybíjení zvěře, lámání větví a jiné poškozování a ničení lesa a jeho zvířecích obyvatel. Při mírnějších prohřešcích upozorňuje lešij na svou přítomnost pomocí své schopnosti manipulovat rostlinami; varovaná postava zakopává o kořeny, padají na ni žaludy či uschlé větve. Není-li toto varování respektováno nebo jde-li o hrubé porušení klidu lesa, dostaví se lešij osobně a vykáže narušitele z lesa slovně. Nepomůže-li ani toto, útočí. Lešij může zaútočit buď osobně, a to dubovou sukovicí, která je v jeho rukou strašlivou zbraní, nebo užitím některé ze svých zvláštních schopností:

1) Lešij je schopen manipulovat se stromy, a to dvojím způsobem. Jednak tzv. nižší manipulací, jejíž příklady jsou uvedeny výše, jednak pomocí tzv. animace stromů. Při animaci stromů dochází k tomu, že stromy jakoby oživnou a útočí na narušitele svými větvemi či kořeny. Animace trvá jednu směnu. Lešij ji může použít jednou denně na 5-10 stromů, zatímco nižší manipulaci takřka kdykoli.

Oživlý strom

Životaschopnost:	16
Útočné číslo:	7/+6
Obranné číslo:	3
Odolnost:	21
Velikost:	C-D
Bojovnost:	12
Pohyblivost:	0
Zkušenost:	130

2) Lešij coby ochránce lesní zvěře a zvláště pak medvědů má schopnost svolávat medvědy. pomocí svého řevu může jednou denně přivolat 1k6 hnědých medvědů, kteří mu přijdou na pomoc za 15 kol po svolání.

3) Lešij může použít dvakrát denně každé z těchto hraničářových kouzel: Úder varování, Úder zloby, Úder nenávisti. Dále ve stejném rozsahu jako druid může použít jeho kouzla Pouto krve, Pouto lásky, Pouto života. V neomezeném rozsahu může použít kouzlo najdi bytost. Toto kouzlo může seslat kdykoli, avšak hledaná bytost se musí nacházet na území lešijova lesa.

4) Díky svému zbarvení je lešij v lese nenápadný a je šance 40%, že mezi stromy nebude spatřen.

Druid či hraničář, kteří se přímo, ať již aktivně či pasívně, podílejí na zničení lešije - ochránce lesa, přicházejí okamžikem jeho smrti o jednu úroveň.

Společenství: Lešijové jsou samotáři, kteří se kromě medvědů takřka s nikým nestýkají. Je-li však v lese další lešij nebo žije-li v lese medvědodlak, zpravidla jsou přátelé. Ochranu lesa se lešijové snaží zajistit vlastními silami a jen zřídkakdy vyhledávají pomoc u ostatních dobrých obyvatel lesa či dokonce u skupiny dobrodruhů.

Říká se, že na místě, kde zemřel lešij, vyrůstá dub s černou kůrou a magickými žaludy - z jednoho z nich se při úplňku zrodí nový lešij.

Bark (Agupi)

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	(+1 + 2,2,3) = 3,3,4 (pařátky, tlamiška)
Obranné číslo:	(+7 + 2) = 9
Odolnost:	4
Velikost:	A
Bojovnost:	10
Pohyblivost:	15/šelma
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	2
Přesvědčení:	různé
Poklady:	nic
Zkušenost:	50
Ochočení:	6

Bark vypadá zhruba jako kříženec fretky a veverky (chutě má spíše veverčí a miluje oříšky), mívá zpravida délku kolem 50 coulů, z toho však 2/3 připadají na ocas. Barvu má šedavou až stříbrnou, s černým koncem ocasu a tlapek a mahagonovou náprsenkou. Je velmi snadno ochočitelný a pokud se o něj majitel dobře stará, je bark ochoten pro svého pána nasadit i vlastní život. Pokud bark útočí, pak u tvorů, u nichž jsou vidět, míří v první řadě na oči (v případě zásahu se jedná o past Obr - 6 - nic/bark postavu oslepil na 1-3 kola) - naštěstí má malé tlapky...

Bark je zvířátko velmi líné, raději se plouží, než běhá, ačkoli dokáže (potřebuje-li) vyvinout značnou rychlost. Proto se raději nechá nosit od majitele na rameni a ocas přitom otočí kolem jeho krku. Při chůzi se potom otáčí a rozhlíží, takže je 40% šance, že zpozoruje útok zezadu a majitele upozorní zapištěním. Vidí neviděné a při jejich spatření se naježí, prská, a pokud se objeví neviděný příliš blízko (4-5 sáhů), bez ohledu na majitele prchá do (podle barka) bezpečné vzdálenosti.

Tmíšek (Agupi)

Životaschopnost:	1
Útočné číslo:	uvedeno v popisu
Obranné číslo:	(+6 + 0) = 6
Odolnost:	5
Velikost:	A
Bojovnost:	10
Pohyblivost:	3/plaz
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	10
Ochočení:	10

Tmíšek je malá, asi deset coulů dlouhá, leč přesto silně jedovatá ještěrka. Má špinavě bílé bříško a zelenavý hřbet, je kupodivu teplokrevná a žije v temných, na prostor skromných podmínkách. Ke štěstí jí stačí troška jídla (je masožravá) a místo, kde se může protahovat mezi nejrůznějším harampádím - je proto snadno k nalezení v nejrůznějších troskách, mnoho dobrodruhů ji však chová i ve vlastních zavazadlech.

Vyrušený tmíšek syčí jako přetopený parní kotel (lze jej zaslechnout až na vzdálenost 30 sáhů) a bleskurychle útočí na ruku či předmět, který ji vyrušil. Útok se bere jako past 8 (Obr), v případě zásahu tmíšek zanese svými jehlovitými zuby do rány jed o nebezpečnosti 8, síla 1-6/4-24. Po 1-2 týdnech tmíšek bezpečně pozná ruku, která mu dává najíst, a už na ni neútočí - dokonce se nechá klidně odsunout či vytáhnout, pokud dobrodruh potřebuje přerovnat věci v batohu.

Kouzla černé magie

svazek III.

- Cíl
- Klenotník
- Moc temnoty
- Poselství zla
- Pouta prokletí
- Sarumanův hlas
- Sen
- Stopař
- Záblesk
- Živá temnota
- Živé kouzlo
- Živý plamen

Cíl

magenergie:	15
dosah:	5 sáhů
rozsah:	1 postava
vyvolání:	1 kolo
trvání:	6 směn

Tímto kouzlem vytvoří kouzelník kolem určené postavy jakousi auru, která přitahuje zákonně zlé a zmateně zlé tvory. Ti, pokud zaútočí na družinu, v 60% (u zák. zlých) či 40% (u zmat. zlých) zaútočí právě na tento Cíl.
Existuje však 15% pravděpodobnost, že se kouzlo nezdaří a Cílem se stane sám kouzelník.

Klenotník (* Sarn *)

magenergie:	3 magy/kus
dosah:	viz níže
rozsah:	dle dodané magenergie
vyvolán:í	1 kolo
trvání:	jantar - 1 zl. - 7 až 12 směn
	tyrkys - 5 zl. - 4 až 9 směn
	rubín - 20 zl. - 1 až 6 směn

Tímto kouzlem si kouzelník stvoří v dlani zvolený drahokam či více drahokamů téhož druhu, takže si může "vypomoci" z momentální krize. Kouzlo má však drobný háček: v 5% u jantarů, 10% u tyrkysů a 15% u rubínů se v kouzelníkově dlani objeví stonožka, slepýš, myš či jiné překvapení paní Náhody - na toto si háže a podobu náhody konkrétně určuje PJ.

Moc temnoty (* Val Mor *)

magenergie:	ŽÁDNÁ
dosah:	viz níže
rozsah:	20 mil
vyvolání:	1 směnu
trvání:	1 den (přesně 24 hodin)
četnost:	nejvýše 1x ročně

Tímto kouzlem si kouzelník zapůjčí sílu Temnoty a jejích služebníků. Získá magickou moc, sílu a ke všemu ochotné poddané. Jeho magenergie je po dobu trvání kouzla neomezená, je nezranitelný všemi druhy zbraní, z kouzel na něj působí jen kouzla působící na psychiku (ale i v případě těchto útoků si kouzelník přičítá +2 k inteligenci a +3 k úrovni).

Zákonné zlo se k němu stahuje jako můry ke světlu. Vyvolání nemrtvého trvá kouzelníkovi poloviční dobu proti popisu kouzla, v 1-6 kolech se na jeho zavolání zjeví i nevidění a veškeří magičtí tvorové s přesvědčením zákonně zlým. S pomocí Temnoty může kouzelník sesílat kouzla související s temnotou v obrovském rozsahu a dokonce může vyvolávat i jevy nestvořitelné jedním kouzlem (zatmění v okruhu 5 mil, absolutní tma v královském paláci ap.). Je schopen ovládat bouři (ale ne konkrétní cíle blesků). Konkrétní možnosti Temnoty a tedy i kouzelníkovy požadavky posoudí v jednotlivých případech PJ. Temnota je však velmi, velmi silná.

Kouzlo má ale stinné stránky i pro sesílajícího kouzelníka. - ve 20% případů je kouzelník při povolávání Temnoty sežehnut svou vlastní zlobou (shoří bílým plamenem a jeho vybavení, je-li magické, navíc vybuchuje)

- když se Temnota na konci kouzla stahuje zpět, stává se (opět ve 20% případů), že kouzelník je Temnotou pohlcen a stažen do stínů - z nich už není návratu jinak, než jako sluha Temnoty

- při každém seslání kouzla se nenávratně snižuje charisma kouzelníka o 2 - bonus se také příslušně sníží. Takto sníženou charismu už nelze nijak zvýšit - ani magicky, ani alchymií, ani zázrakem. Pokud klesne kouzelníkova charisma pod 1, stane se kouzelník služebníkem Temnoty a zmizí z hmotného světa

- pokusí-li se kouzelník Temnotu jakkoli podvést (dvojníkem ap.), Temnota ho buď pohltí, nebo se mu velmi promyšleně a tvrdě mstí.

Poselství zla

magenergie:	veškerá ihned po zaostření vůle
dosah:	1 sáh
rozsah:	1 svitek
vyvolání:	2 směny
trvání:	5 dní

Tímto kouzlem "svede" kouzelník veškerou svou zlobu a temnou vůli do magického obrazce na svitku. První, kdo se pak do svitku podívá, je zasažen zlobou a magenergií z obrazce - jednak je zraněn (1k6 životů za každý stupeň rozdílu mezi svým a kouzelníkovým přesvědčením), jednak si háže proti pasti Odl+Roz - 10 - nic/změna přesvědčení o stupeň k horšímu.

Je to kouzlo tak silné, že po 5 dní (doba "trvání" svitku) není kouzelník schopen zaostřit vůli.

Pouta prokletí

magenergie:	10 magů za předmět
dosah:	2 sáhy
rozsah:	dle dodané magenergie
vyvolání:	5 kol
trvání:	stále
výjimka:	nepůsobí na magické předměty

Kouzlem Pouta prokletí může kouzelník spojit libovolný počet identických předmětů nebo předmětů "sbratřených" prokletým poutem (lze seslat na dvě stejné mince, dva drahokamy, plášť a sponu, meč a pochvu, ale ne třeba na klíč a zámek).

Pouto začíná působit v okamžiku, kdy některý ze spoutaných předmětů získá řekněme postava A. Tato postava nejenže začne toužit po dalších předmětech (jejichž existenci vycítí), ale bude se jich snažit zmocnit za každou cenu. Proti jakékoli postavě B, která by držela a nechtěla vydat některý ze spoutaných předmětů, se postavě A zhorší přesvědčení až o dva stupně.

Past při získání některého ze spoutaných předmětů je Int+Odl - 8 - majitel Poutu nepodlehl / podlehl, účinek viz výše.

Kouzelník si háže při sesílání proti pasti o síle (5 + celkový počet předmětů + počet předmětů v cizím vlastnictví), použitá vlastnost je přesvědčení kouzelníka. V případě neúspěchu Pouto neúčinkuje, nebo (v 30% případů) vzbuzuje místo nenávisti mezi držiteli předmětů sympatie.

Sarumanův hlas

magenergie:	3 magy za kolo
dosah:	doslech
rozsah:	dle úvahy kouzelníka
vyvolání:	1 kolo
trvání:	dle dodané magenergie

Toto kouzlo může kouzelník použít, chce-li "utlouct" argumenty jakékoli inteligentní bytosti. Jeho hlas nabyde na vznešenosti a přesvědčivosti, hlas se lísá, hladí, svádí (nebo hrozí).

Podle své úvahy může kouzelník určit rozsah kouzla buď

- na všechny bytosti v doslechu: past pro cíl má pak sílu 4
- na omezený počet tvorů: past pro cíl má pak sílu (10 - počet tvorů)

Použitou vlastností u cíle je Int+Roz.

Příklad: Kouzelník na 10. úrovni rozmlouvá něco krollovi s inteligencí 4/-3 na 7. úrovni - pak past pro krolla má sílu 9 a bonus k hodu je -6 (-3 za inteligenci a -3 za rozdíl úrovní). Takže kroll nemá šanci.

Délka působení kouzla (háže si PJ) je k% směn, tj 1-99 směn.

V 15% případů se ale toto kouzlo zvrhává a kouzelník místo důvěry probouzí v cíli nenávist a zlobu vůči své osobě.

Sen

magenergie:	3*Odl cíle + 3 magy za směnu (nejméně však 3 magy)
dosah:	dotek
rozsah:	1 postava
vyvolání:	1 kolo
trvání:	dle dodané magenergie
omezení:	pouze mágové

Tímto kouzlem může mág "vytvořit sen" postavě, které se dotýká. Omezení tvoří jen mágova fantazie. Existuje ale riziko (20%), že postava na sen reaguje špatně - pak si háže PJ a

v 1% - 10% - postava se ze spánku probudí

v 11% - 30% - postava upadne do strnulosti a její probuzení (násilím) pak trvá jednu směnu

v 31% - 50% - postava ve snu slyší vyprávět sen mágovým hlasem

v 51% - 80% - sen se "odrazí" a uspí mága - ten pak spí nejméně 7-12 směn, přičemž pro jeho probuzení platí totéž co pro strnulou postavu

v 81% - 100% - cíl nereaguje, sen "nedorazil"

Stopař

magenergie:	učení stopy 20 magů
	přeměna 8 magů
dosah:	viz níže
rozsah:	kouzelník
vyvolání:	učení stopy 1 směna
	přeměna 6 kol
trvání:	přeměna 1 směna
past:	u přeměny Int+Obr - 8 -stopy jsou v pořádku / nemají jasný tvar

Toto kouzlo má dvě fáze.

Učení stopy: Kouzelník je schopen naučit se stopy tolika tvorů, kolik činí jeho bonus za inteligenci - tito tvorové však mohou být jen velikosti kouzelníkovy, případně o třídu menší. Kouzelník musí při učení stopu jasně vidět (otisk v jílu, uťatá končetina, ap.) a dopodrobna prostudovat. Kdykoli se ale může rozhodnout některé ze stop "zapomenout" a naučit se nové.

Přeměna: Kteroukoli ze stop, které se kouzelník naučil, se může kdykoli pokusit napodobit. A to tak, že na jednu směnu přizpůsobí tvar svých nohou napodobované stopě - pokud však tato stopa není humanoidní, sníží se kouzelníkova pohyblivost na polovinu. Věrnost napodobení (pokud kouzelník uspěje v hodu proti pasti) je (100 - 2k10)% - ten, kdo stopy objeví, je s touto pravděpodobností označí za pravé. Hraničáři mají pravděpodobnost rozpoznání "paděl-ku" o 10% vyšší.

Záblesk (* Glín *)

magenergie:	1 mag
dosah:	1 sáh
rozsah:	1 záblesk
vyvolání:	1 kolo
trvání:	ihned

Záblesk vzniká tím, že kouzelník ve své dlani shromáždí trochu magenergie, pak dlaň otevře a magenergii nechá lokálně vyzářit. Toto vyzáření se projeví jako velmi ostrý záblesk z kouzelníkovy ruky. Postavy v dosahu, které mají v okamžiku Záblesku otevřené oči :

- 1 kolo nevidí,

- další 2 kola mají postih -3 k ÚČ i OČ a pohyblivost 5 (neboť tápou)

- po 1 směnu nesnesou ostřejší světlo než lucernu s napolo zakrytými okenicemi (dosvit 4 sáhy) a v ostřejším světle mají postih -1 k OČ i ÚČ.

Živá temnota (* Viva Mor *)

magenergie:	10 magů za sáh poloměru
dosah:	25 sáhů
rozsah:	válec o výšce 3 sáhy (nebo do stropu) spoloměrem dle dodané magenergie
vyvolání:	2 kola
trvání:	1-6 směn

Toto kouzlo vytvoří v místě daném kouzelníkem válec "hmotné" Temnoty. V Temnotě není vidět nic a je hustá asi jako voda. Ze tmy jsou slyšet tlumené hlasy a Temnota stáčí jemným (ale velmi účinným) tlakem postavy stále zpět ke středu - samozřejmě tak, aby se vzájemně nestřetly...

V každé směně se může postava pokusit opustit okruh Temnoty.

Past je Int+Odl - 3*poloměr Temnoty - postava se vymotala / nevymotala. (tj. při poloměru temnoty 2 sáhy má past sílu 6).

Pokud se postava v dané směně nevymotá, působí na ni nemožnost dostat se ven (v relativně známém prostoru) a hlasy ze tmy značně depresivně a postava si háže proti pasti Odl - 8 - nic / odolnost se snižuje o 1. Sníží-li se odolnost na 0, postava usedne na zem a nezávisle na své inteligenci si začne zoufat, slabší nátury brečet a volat blízké příbuzné. Po opuštění nebo zmizení Temnoty má postava 6 kol postih -2 k OČ i ÚČ díky oslnění. Případné snížení odolnosti se ztrácí po 1 směně na každé snížení.

Úspěšnost tohoto kouzla je 85%.

Živé kouzlo (* Viva Gúl *)

magenergie:	magenergie oživovaného kouzla + 1/2 magenergie oživ. kouzla na každých 20 sáhů dosahu nebo 1 směnu života (sečíst a pak zaokrouhlit nahoru)
dosah:	dle dodané magenergie + dosah kouzla
rozsah:	1 sesílání
vyvolání:	jako u oživovaného kouzla + 2 kola
trvání:	dle dodané magenergie + trvání kouzla

Kouzelník může tímto kouzlem "oživit" libovolné kouzlo a dát mu příkazy, podle kterých se má kouzlo řídit. Podle dodané magenergie se stanoví doba, po niž bude kouzlo "žít" a jak daleko se může "pohybovat". "Inteligence" kouzla je o 2 nižší než inteligence sesílajícího kouzelníka. Při aktivaci kouzla se již nepočítá doba na seslání, protože kouzlo již sesláno bylo a "visí ve vzduchu".

Příklad: Kouzelník Ranward si chce v klidu sednout nad řešením hádanky, která je klíčem k teleportu. Chodbou, kterou se k teleportu dostal, se však za ním může dostat ledacos nehezkého. Proto se rozhodne oživit modrý blesk a aspoň jako první varování ho umístit 20 sáhů chodbou zpátky. K životu mu dá 2 směny. Blesk ho bude stát

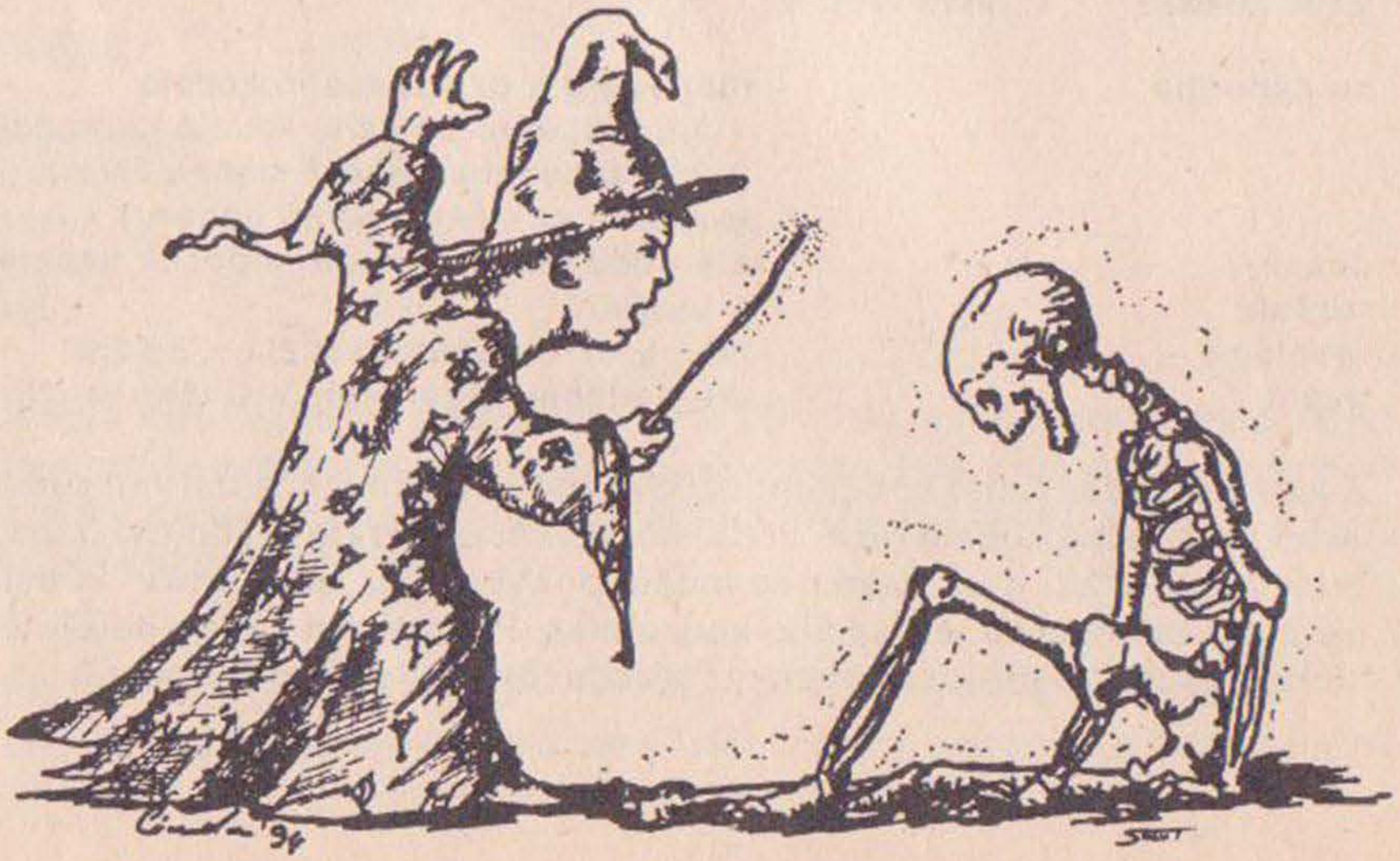
3 + 1,5 + (2*1,5) = (7,5) = 8 magů
(blesk + 20 sáhů + 2 směny života)

Živý plamen (* Viva Nár *)

magenergie:	1 mag za 6 kol
dosah:	10 sáhů
rozsah:	1 plamen
vyvolání:	2 kola
trvání:	dle dodané magenergie

Když kouzelník sešle toto kouzlo na jakýkoli plamen malé až střední velikosti (řádově od svíčky po pochodeň), začne se plamen oživovat různými obrazy. Tvaruje se do podoby dívek, lahví, lze v něm spatřit rej ohňových víl ap. Bytost, která se během trvání kouzla do plamene zadívá, si háže proti pasti Int - 6 - nic/zírá. Pokud neuspěje, bude po celou dobu trvání kouzla užasle zírat do plamene.

Pro kouzelníka ale existuje 15% riziko, že neodvrátí včas zrak od plamene a je automaticky zachycen, tak jako by neuspěl v hodu proti pasti.



Tyto kameny bych upřímně doporučil používat pouze v oddělených DrD skupinách a ne všechny v jednom dobrodružství. Dokážou velice zpestřit výpravu, ale pokud mají postavy v družině už tři nebo čtyři kameny, začíná být PJ v pozici Leningradu za 2. světové války.

KAMENY PRAZEMĚ

Kameny prazemě jsou čtyři pozůstatky vesmírného světa

Jsou svázány přímo s jádrem světa a dokážou vyzvat samu zemi, aby jim sloužila

Jejich moc nedokáže zrušit a jejich působení odhalit magická ani jiná moc smrtelných či nesmrtelných

Kameny prazemě mohou zmizet, nelze je však zničit

Kameny prazemě jsou malé, asi coul na coul, a váží půl mince

Každý z kamenů prazemě má na den vlastních 20 magů

Kámen stvoření

- černý kámen temnější než noc

Tento kámen umožní vytvořit jeden sáh tlustý materiál (pískovec či žulu) v rozsahu a místě daném nositelem, nejvýše však 100 sáhů od něj. (Zazdít bránu, "zalátat" opevnění...)

Materiál: pískovec ... 2 magy za sáh^3

žula ..... 4 magy za sáh^3

Kámen oslabení

- šedý kámen jakoby tvořený převalující se mlhou

Tento kámen umožní nositeli požádat zeď či hmotu tvořenou zemním materiálem (tedy i zeď), aby se oslabila a on mohl projít. Projde pouze nositel !

Magenergie: 2 magy za sáh hmoty (nejméně však jeden mag).

Kámen štítu

- ocelově modrý, lehce opalizující kámen

Magenergie: 2 magy za kolo.

Tento kámen dokáže poskytnout svému nositeli téměř pevnost skály. Je-li kámen použit, nositel je sice stále stejně pohyblivý, ale jeho tělo získá pevnost kamene. Proti nekouzelným útokům získá na OČ +10 a pokud je útok protivníka menší než polovina obrany nositele, je 30% pravděpodobnost, že se meč (spár, čelist) útočníka zlomí. Kouzly lze zranit pouze tehdy, jsou-li sesílány přímo na nositele.

Kámen pohlcení

- bílý kámen s černým okem

Magenergie: 2 magy za směnu.

Majitel tohoto kamene smí požádat skálu nebo kámen (či zeď) aspoň své velikosti, aby ho přijala do sebe. Z kamene může kdykoli vystoupit, jeho prostřednictvím vidí i slyší, ačkoli nositele není možné objevit (stal se částí kamene). Musí však vystoupit z kamene v místě, kde do něj vstoupil.

Každý z kamenů je možné "přečerpat".

"Přečerpání" spočívá v tom, že každý majitel kamene může využít v případě potřeby jeho schopnost dvojnásob, než by byl teoreticky kámen schopen. Je-li v kameni 10 magů, může majitel **kamene štítu** bojovat 10 kol, majitel **kamene stvoření** zazdít bránu 5 krát 2 sáhy pískovcem, majitel **kamene oslabení** projít desetisáhovou skálou či majitel **kamene pohlcení** přečkat v kameni dalších 5 směn navíc. Pak ale kámen *ztratí svou moc na tolik dní, o kolik byla přečerpána jeho magenergie.*

Kameny, jejichž moc by mohly postavu zcela zničit, tedy kameny **oslabení** a **pohlcení**, ani v případě přečerpání nejsou zcela vyčerpány a postava tudíž nezahyne. Za každou jednotku magenergie však postavě, jež více než přečerpá kámen, ubývá deset životů, tj. majiteli **kamene oslabení** za další sáh stěny, majiteli **kamene pohlcení** za každou další načatou směnu v kameni. Tyto životy dodávají kameni sílu, bez které by se majitel stal navěky součástí skály, ve které se nachází.

Čerpat ze sil kamene je však možné jen tehdy, má-li na počátku svého působení aspoň jeden mag, tedy kámen s magenergií 0 není možné použít.

Jiří Mlnařík

Zápalný šíp

Takový šíp je schopen vyrobit kterýkoli alchymista za pomoci těchto surovin:

- pryskyřičný balzám z černé borovice - 1 hrouda za 5 zl. na 5 šípů

-listy lopušníku mastného k obalení šípů, které se pak nelepí a 1 rok zkáze nepodléhají - 1 kus za 1 stříbrný

Některé národy a kmeny používají na přenášení také pouzder z březové kůry, jež vlhkost pojímá. Šíp pak hoří za **každého** počasí. Pouzdro na 5 šípů upravených k zapalování je neprodyšně šito a napuštěno oleji (1 zl.), jeho cena je 3 až 5 zlatých.

Šípy se zpožděným zapalováním lze rovněž vyrobit - svede to však pouze pyrofor. Zpoždění o 6 kol stojí 5 magů, každých dalších 6 kol pak 1 mag.

Šíp pak v 1 - 60% vzplane přesně
61 - 85% vzplane až o 1/10 zpoždění dříve či později
86 - 90% vzplane až o 1/2 zpoždění dříve či později
91 - 100% nevzplane vůbec

Nejvíce lze zapálení šípu zpozdit o 5 směn.

Příklad: Pyrofor Mašlička si vyrobí šípy se zpožděním 60 kol. Při pokusu o dobytí tvrze Mašlička vystřelí šíp s 60-ti kolovým zpožděním do seníku na opačné straně tvrze, než kterou chtějí dobrodruzi napadnout, a plíží se zpět za přáteli. Má na to teoreticky 1 směnu (60 kol), ale PJ si na kostce hodí 87% a dalším hodem určí, že šíp vzplane dříve, takže Mašlička je po 30 kolech plížení nejspíš ještě sám a požár už vzplanul. (Tj. rojí se obyvatelé tvrze atd. atd. ...)

Stejně lze upravit i šipky do kuší, ale tato zbraň musí být k odpalování těchto šipek uzpůsobena. Úprava kuše přijde (dle provedení původní zbraně) na 40% původní ceny této zbraně. U kouzelné zbraně je ale 20% pravděpodobnost, že během úprav své kouzlo ztratí. Počítá-li se však s určením kuše na zápalné šipky už při výrobě, zvedá se její cena jen o 15%

ORIENTAČNÍ TABULKA

Zbraň	Původní cena	Cena úpravy	Výroba
kuše obyčejná	40 zl	16 zl	46 zl
kuše zdobená řezbou či kováním	60-100 zl	25-40 zl	70-115 zl
kuše speciální (práce na objednávku)	120-300 zl	50-120 zl	140-345 zl
kuše kouzelná	různá	různá	různá

Šípy a šipky lze také uzpůsobit jako signální, kdy účelem není oheň, ale dým či jiný efekt. Tyto jsou však poměrně drahé.

1 šíp	surovina	magenergie	orientační cena
dým rudý	květy ibišků	3 magy	7 zl
dým žlutý	rozemletý jantar	1 mag	8 zl
dým modrý	peří ledňáčka	5 magů	6 zl
dým šedý	pryskyřice modřínu	1 mag	2 zl
dým zelený	trus útesových racků	4 magy	4 zl
dým černý	přírodní petrolej	1 mag	dle úvahy
magnéziový blesk	hořčík	5 magů	9 zl
šíp s třeskem	třaskavé bláto	5 magů	5 zl
kombinace posledních dvou		15 magů	22 zl

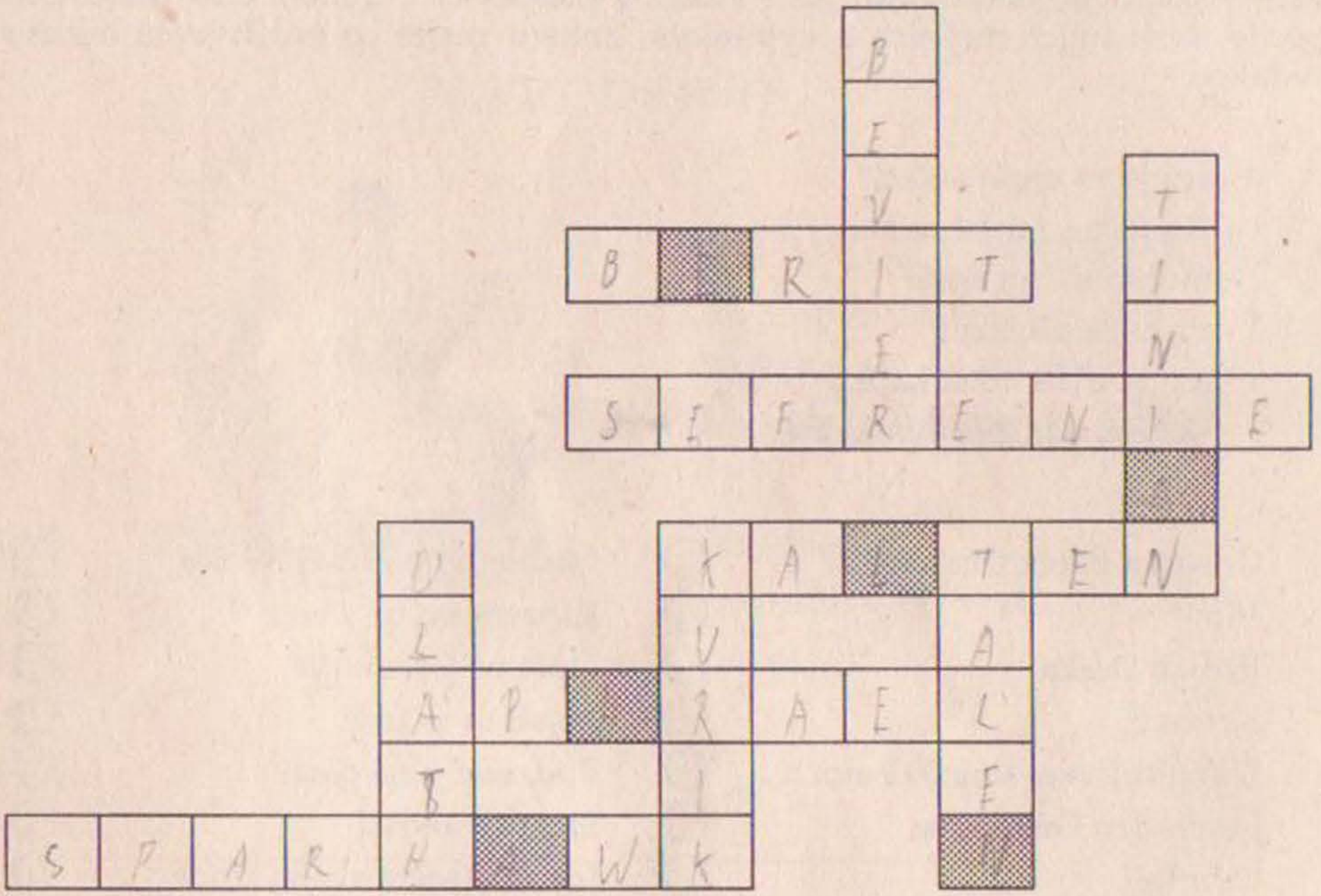
Šípy **dýmové** lze používat jen za vhodného počasí. Dým se objeví 3 kola po zapálení šípu a je vyvíjen 7-12 kol. Za tuto dobu se vytvoří 10 krychlových sáhů dýmu. Prostor, který dým zaujme, je pochopitelně závislý na počasí a dalších podmínkách.

Poslední tři druhy šípů jsou zvláště výhodné v noci, k osvětlení prostor či vyplašení tvorů. PJ však musí v temnotě při magnéziovém světle počítat postih za chvilkové oslnění (cca po 4 kola).

Tomáš "Kiwi" Mareček

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

3. kolo - KRIS-KROS



Do kris-krosu doplňte jména hlavních hrdinů ságy Davida Eddingse ELENIUM. Z písmen v označených políčkách pak sestavte jméno další postavy z této ságy.

Odpovědi zašlete do konce roku na adresu redakce.

Anketa

I letos bychom byli rádi, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Conan a Pátek třináctého	○	Macbeth po zeměplošsku	○
Vír	○	Zrození mýtu	○
Příběh Draka	○	Opět na Gramarye	○
Keltové	○	Myslí to vážně?	○
Dovnitř i ven, stejně těsno...	○	Podzemí plné pastí	○
Jeden den Dúnadana	○	Smrt tyranovi!	○
Střípky	○	Jdi za hlasem svého srdce	○
Listárna	○	Příšeří	○
Dech draka vám nabízí	○	Kouzla černé magie	○
Galerie	○	DrD	○
Světy her na hrdiny	○	Soutěž	○
Lavondyss	○	Anketa	○

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek	10 - 18
pátek	10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v červnu 1995.

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1

E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz

Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17

(069) 23 11 65 / kl. 17

víkendy : (069) 611 29 92

Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.

1.strana obálky: M. Pilcerová

Dech draka

© 1995